Index 379859, ISSN 0867-8480

magazyn fanów gier komputerowych, lipiec 1996

TOP SECRET

cena 3,00 zł (30.000 starych dobrych zł)

52/7



Normality

Settlers II

Shell Shock

Legion


BOREK JAK ZWYKLE SZEDŁ PO PRACY NA PIWO, GDY...
...NAGLE ZAATAKOWAŁ GO TŁUM ROZWŚCIECZONYCH CZYTELNIKÓW...
...DZIĘKI SWOJEMU REFLEKSOWI ORAZ ZNAJOMOŚCI SZTUK WALKI UDAŁO MU...
...SIĘ OBRONIĆ, JEDNAK NAGLE POJAWIŁ SIĘ JAKIŚ NINJ CZY NINJA (MOŻE NAWET LAST) I...
HMM... TRACĘ PRZYTO...
NO I CO?
KRRAK!
NA TAMTYM ŚWIECIE
HALLLLLLOOOooooo...
JESTEŚ W NIEBIE
KTO JEST SZEFEM TEGO LOKALU?
CO TO ZA BURDEL?
EE.. OBECNIE JEST NIEOBECNY, TO ZNACZY JEST OBECNY ALE.., TEGO... NO PROWADZI OBRADY NAD WPROWADZENIEM ÓSMEGO GRZECHU GŁÓWNEGO, A MIANOWICIE — CZYTANIA TOP SECRETU
CO!!!...
GRRRRR
CO TO %.#%$ MA BYĆ DO @#%
USPOKÓJ SIĘ CZŁOWIEKU!!
TO TY SIĘ USPOKÓJ FRAJERZE I NATYCHMIAST ZAPRZESTAŃ MI TYCH KNOWAŃ BO COFNĘ WAM WASZE PRENUMERATY...
NIE ZROBISZ TEGO ??!
AI OWSZEM HE HE HE
SERDECZNIE PANA PRZEPRASZAMY, ZOSTANIE PAN W PEŁNI ZREHABILITOWANY I ZREINKARNOWANY, A MY ZACZYNAMY PRACĘ NAD WPROWADZENIEM CZYTANIA TS DO SPISU JEDENASTU PRZYKAZAŃ...





GRAC GRAC GRAC TOP SECRET 7 '96

PANZER DRAGOON ZWEI - Kruk latał sobie na pancernym smoku. Ta zabawa tak mu się spodobała, że postanowił wyróżnić grę. Emilusowi także podobała się rewelacyjna grafika, niesamowity klimat i niezwykła grywalność, tak więc nie ma się co dziwić, że gra otrzymała REKOMENDACJĘ!!!

CONQUEST OF THE NEW WORLD - najpierw gra tak wciągnęła Sir Haszaka, że niesposób było na nim wymusić by choć na chwilę się od niej oderwał. Borek postanowił sprawdzić co on w niej takiego widzi... W tym momencie mieliśmy dwóch pacjentów z głowy. Jednomyślnie przyznali REKOMENDACJĘ!!!

menu



Normality - specyficzny klimat, wspaniała, pełna szczegółów grafika, wolny engine i niedoróbki tłumacza - o tym pisze Dixe w relacji z nienormalnie normalnego świata.



D - Emilus zdaje relację z pierwszej przygodówki, którą wprodukowała firma Acclaim słynąca dotąd z gier zręcznościowych.

LEGENDA:
czerwone - opisy gier,
czarne - inne.
Na górze spis alfabetyczny,
a po prawej nie.

Za miesiąc wyda się:

„Quake" - czy będzie togodny następca Duka ? Luke spróbuje odpowiedzieć na to pytanie przyglądając się shareware'owej wersji gry.

„Legends" - razem z Badjoyem odbędziemy podróż przez 5 epok by poraz kolejny uratować ziemię.

„Desert Wolf" - sprawozdanie z kabiny super myśliwca przedstawi Voyager.

„World Rally Fewer" - superszybkim samochodem będzie mknąć NadMANGAnian, który opiszę tę mangową grę.

„Battle Grounds: Waterloo" - następna część znanej sagi. Gawron po raz kolejny spróbuje rozstrzygnąć największą dziewiętnastowieczną bitwę.

„Cyber Judas" - prezydentem być! Jedni nie chcą, ale muszą - Haszak nie musi, ale chce w dodatku napisze co o tym myśli.

Co nowego?

Muj wydafca

Wakacje nie zmieniły woli głębokich, strukturalnych przemian, jakie chcielibyśmy systematycznie wprowadzać w redakcji. Ponieważ ostatnio wielkich zmian było niewiele, postanowiliśmy wziąć swój los w cudze ręce i zdecydowaliśmy zmienić wydawcę. Jeszcze nie wiemy, kto to będzie, ale jak jest decyzja, to i jakiś wydawca się znajdzie. Tak naprawdę nie wiemy, co to zmieni, ale kiedy Stanisław August Poniatowski podpisywał Konstytucję 3 Maja też tego nie wiedział (i miał chłopak pecha). Grunt, że będą zmiany i to wielkie (przynajmniej w stopce).

W wielkiej polityce szykuje się parę niespodzianek, ale napiszemy tylko jednej, bo ona jest najważniejsza z punktu widzenia graczy: nie wszystkie firmy produkujące i dystrybuujące gry w naszej ojczyźnie miłej zamykają swe podwoje na skobel udając się gromadnie na południe naszego kontynentu. Z zapowiedzi wydawniczych wynika, że zarówno IPS, Licomp, jak i Mirage staną się sprawcami pojawienia się w lipcu i sierpniu wielu tytułów (jakich – patrz „Co nowego"). Cieszy to, bo ciągłe chodzenie po górach czy pływanie po i w jeziorach może się w końcu przejeść.

Podobnie zachowują się zresztą producenci na świecie. Do niedawna wydawanie czegokolwiek podczas wakacji traktowane było jako tragedia i dlatego jeśli już coś się obsunęło z czerwca, najczęściej było wydawane we wrześniu. Teraz firmy same zakładają wydanie czegoś w lato. Ciągle nie jest to ilość zwalająca z nóg (co innego Święta Bożego Narodzenia), ale i pewnie nigdy nie będzie (święto 22 lipca zanim miało szansę upowszechnić się na całym świecie, zostało u nas zniesione, a i tak nie dawano podczas niego prezentów, co zdyskwalifikowało je jako święto handlowe).

Jak by nie patrzeć na działalność naszych krajowych dystrybutorów i nie naszych zagranicznych producentów, należy ją ocenić po raz pierwszy podczas wakacji pozytywnie. Nie oznacza to jednak, że nie powinniśmy korzystać z uroków pogody i przyrody, czego życzy pozostająca zawsze na posterunku redakcja TS.

Do druku zatwierdził Triumwirat w osłabionym składzie 150%:

Emilus
(50%; drugie 50% w telewizji)
Sir Haszak (100%)

P.S. Właśnie przyjęliśmy do wiadomości z niejakim zdumieniem, że TS drożeje o 20 groszy. Wszystkich serdecznie za to przepraszamy i oznajmiamy, iż nie maczaliśmy w tym palców oraz nie mamy z tego żadnych dodatkowych przychodów jako autorzy.

REDAKCJA:
02-784 Warszawa ul. Służby Polsce 4
tel. 644-77-27
REDAKTOR NACZELNY:
Marcin Borkowski (borek@mi.com.pl)
REDAGUJE ZESPÓŁ
STALE WSPÓŁPRACUJĄ:
Kamil Dziekanowski, Piotr Gawrysiak, Pan Emil Leszczyński, Piotr Leszczyński, Darek Michalski – kurekta (haszak@mi.com.pl), Rafał Piasek – sekret. redakcji (piasek@mi.com.pl), Tomasz Przyjemski, Kamil Ruszkowski, Dobrochna Badora-Zawadzka (opr. grafiuczne)
WYDAWCA:
WYDAWNICTWO BAJTEK ®
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa (02) 644-77-37
Dział reklamy: (02) 644-77-37
Wymiary reklam:
90mm x 35mm – 1/16 strony (poziom)
90mm x 125mm – 1/4 strony (pion)
184mm x 125mm – 1/2 strony (poziom)
90mm x 255mm – 1/2 strony (pion)
205mm x 290mm – 1 strona
DTP: Studio DTP Wydawnictwa
(02) 644-77-37
DRUK: Zakłady Graficzne sp. z o.o., ul. Okrzei 5, 64-920 Piła
Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń.
Nakład: 130.000 egz.
Dyżur redakcyjny: czwartek 12-16
BBS: 24h,+48 (2) 6788783
2:480/25, 144:4801/8, 115:4804/4
INTERNET: http://www.atm.com.pl/~ts
Wpłaty na prenumeratę przyjmuje "RUCH" S.A. Oddział Krajowej Dystrybucji Prasy,
00-950 Warszawa, ul. Towarowa 28,
Konto: PBK XIII Oddział Warszawa
370044-16551



Actua Golf

Firma Gremlin Interactive po udanej symulacji piłki nożnej dołącza do niej symulację golfa. Podobnie jak piłka na zachwycać trójwymiarowością i realizmem. Do dyspozycji będziemy mieli dwa szczegółowo odwzorowane pola, które będziemy mogli oglądać w 10 różnych ujęciach kamery. Aby podczas gry złudzenie oglądania transmisji telewizyjnej było pełne, nasza rozgrywka będzie na bieżąco komentowana przez Petera Allissa, mistrza golfa, który od z górą 30 lat komentujerozgrywki golfowe dla BBC (producent zapewnia, że nagrane w tym celu 12000 słów wypowiadanych jest zawsze na temat i bez powtórzeń). W grze możliwy będzie pojedynek kilku graczy, a także w miarę postępów systematyczne pięcie się na liście rankingowej.

Gra zostanie wydana w wersji na Saturna, PlayStation (II kwartał 96) i PC CD (III kwartał 96). Jeśli w ogóle będzie sprzedawana w Polsce, zajmie się tym firma Licomp (na razie z planów wydawniczych tej firmy nic takiego nie wynika).

Pałcjusz



Absolute Pinball

Firma 21th Century Entertainment zapowiada na sierpień wydanie nowego pinballa. Napisany on został przez UDS, grupę ze Szwecji, i z wyglądu przypomina dopracowane graficznie stoły „Pinball Fantasies". Do wyboru będą 4 stoły: „The Dream Factory" (przenosimy się do Hollywood), „Balls & Bats" (bierzemy udział w meczu baseballa), „Aquatic Adwenture" (nurkujemy wśród zatopionych wraków) i „Desert Run" (wyścig z Paryża do Dakaru).
W Polsce dystrybutorem programu będzie firma MarkSoft.

Pałcjusz

Alien Incident

Podczas Helloween Twój wuj, niedoceniony wynalazca, uruchamia swój nowy wynalazek, który robi dziurę w niebie, a ta staje się prostą drogą na Ziemię dla zaawansowanych cywilizacyjnie Obcych. Widok Ziemian poprzebieranych na biało nie dziwi przybyszów – sami są biali niczym duchy. Tak zaczyna się przygodówka firmy Gametek, w której po raz kolejny będziesz miał za zadanie ocalić przed zagładą nie spodziewającą się niczego ludzkość.



Podczas gry przemierzysz wielki dwór, tajemniczy las, krypte duchów, zobaczysz 1000-letnią mumię, podobno świetne sekwencje podwodne i statek Obcych. Autorzy chwalą się tym, że będzie można używać niemal wszystkich przedmiotów znajdujących się na ekranie.

Gra powinna się ukazać latem, a w Polsce jej dystrybutorem najprawdopodobniej zajmie się firma Licomp.

Pałcjusz

Bud Tucker in Double Trouble



Jako Bud Tucker, w dzień roznosiciel pizzy, a w nocy asystent Profesora musisz odnaleźć jego najnowszy wynalazek. Samego Profesora również, bowiem został on porwany wraz z owocem swych przemyśleń przez Dicka Tate'a, Księcia Oszustów. Tak oto przedstawia się akcja nowej komedii przygodowej na PC-CD wydanej przez Merit Studios Europe, która ukaże w wersji całkowicie spolszczonej (w tym dźwięk) nakładem Optimus Bis najprawdopodobniej we wrześniu. A polonizacja przyda się to, gdyż w grze jest sporo zabawnych dialogów.

Pałcjusz

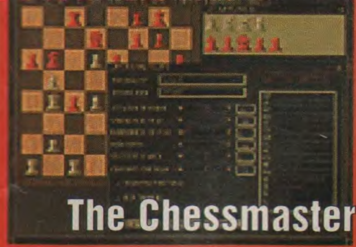
Chaos Engine 2



Nowy „Chaos Engine" wykorzystujący już kości AGA zachował dawny charakter strzelanki, choć znacznie więcej w nim elementów strategii. Konkurować w nim będziemy z drużyną komputera lub drugiego gracza w wyścigu o punkty i artefakty zamówione przez barona Fortesque (ten tak eksperymentował z czasem, że w końcu skonstruował maszynę, która wymknęła się spod kontroli – Chaos Engine; teraz trzeba wszystko naprawiać). Zdobyte punkty będą się zamieniały co jakiś czas w dodatkową siłę, pozwalającą łatwiej eliminować potwory i najemników przeciwnika. Żołnierze będą mogli zdobywać specjalne umiejętności wpływające na nich (odzyskiwanie zdrowia, niewidzialność) lub na przeciwnika (zamrażanie, spowalnianie ruchów).

Gra najprawdopodobniej nie będzie sprzedawana legalnie w Polsce.

Pałcjusz



The Chessmaster 5000

Ponad 10 lat minęło od ukazania się pierwszej wersji „Chessmastera". Najnowsza, która już wkrótce ukaże się na świecie w formacie PC-CD dzięki firmie Mindscape (w Polsce przez Digital Multimedia Group) wyposażona będzie w nowy, zoptymalizowany dla Pentium engine, który zdaniem producenta ma grać silniej od dotychczasowych. Nowy „Chessmaster" rozpoznawać ma podobno 2.000 wariantów otwarć (wcześniejsza wersja znała zaledwie 200). Do programu dołączono także pokaźną bibliotekę z zapisem 27.000 partii wyposażoną w mechanizm przeszukujący, ułatwiający poruszanie się wśród nazwisk, dat, wyników czy wariantów debiutów. Dodano także nowe osobowości, przeciwko którym możemy grać. Wzorowane były one na charakterach mistrzów szachownicy.

Program powinien ukazać się w lipcu.

Sir Haszak

PRIMAL RAGE

Opis tej gry w wersji dla PC gościł już na naszych łamach. Tym razem wspominamy o nim z okazji ukazania się na polskim rynku wersji na komputer Amiga 1200. Za to wydarzenie odpowiedzialna jest firma MarkSoft. Dla niewtajemniczonych dodam, że w tej nawalance zamiast mistrzami Martial Arts walczymy potężnymi potworami przypominającymi dinozaury i gigantyczne małpy w rodzaju Tytusa... o przepraszam, King Konga.



BADJOY

Dark Forces II: JEDI KNIGHT

I znów jako Kyle Katarn masz przed sobą trudne zadanie. Musisz powstrzymać siedmiu ciemnych Jedi przed uwolnieniem sił drzemiących w cmentarzysku w Dolinie Jedi. To zadanie skonfrontuje Cię z własną mroczną przeszłością. Musisz zadecydować czy opowiedzieć się po ciemnej stronie uzyskując wielką moc, czy po jasnej – przeciwstwiając się złu. Tyle akcja. Od strony technicznej „Dark Forces II" będą miały już opcję gry w sieci, a także możliwość doskonalenia postaci kierowanej przez gracza w trakcie kolejnych misji poprzez zdobywanie punktów doświadczenia tak dobrych jak i złych.

Grę wydaną przez Lucas Arts i przeznaczoną na PC-CD w Polsce sprzedawać będzie najprawdopodobniej IPS CG.

Pałcjusz





Quake

24.06. pojawił się długo oczekiwany „Quake. Internetowe łącza przeżyły przeciążenie, bo każdy go ciągnął skąd tylko mógł. Co prawda na razie gra rozpowszechniana jest w wersji shareware'owej i w dodatku z numerem 0.91, co sugeruje, że prace wciąż trwają. To co zobaczyliśmy, wygląda bardzo dobrze z wyjątkiem niektórych elementów (o nich w krótkiej recenzji za miesiąc). Ponieważ kod gry został zoptymalizowany dla Pentium (minimum P60), wszyscy posiadacze 486 (ja też!) będą musieli obejść się smakiem lub cierpieć uruchamiając w najniższej rozdzielczości (mimo tego gra chodzi wolno).

Pałcjusz



Daley Thompson's World Class Decathlon

Minął czas dekatlonów rujnujących joysticki podłączane do 8-bitowych komputerów (jeden z nich był firmowany przez Daleya Thompsona). Ten, przeznaczony na platformę PC CD z Windows 95, ma zachwycać wspaniałą grafiką. Jako jeden z 8 zawodników staniesz w zawody w dziesięciu konkurencjach składających się na dekatlon (m.in. skok o tyczce, sprint, skok w dal, rzut dyskiem) walcząc o tytuł najlepszego atlety na świecie.

Grę w Polsce rozprowadzać będzie firma MarkSoft.

Sir Haszak

THE WAR COLLEGE

Właśnie dzięki firmie Licomp pojawiła się w polskich sklepach gra będąca następcą osławionego „Universal Military Simulator", zrobiona zresztą przez ten sam zespół. Premiera nie obyła się bez małego skandalu: główny autor Ezra Sidran stwierdził, że wersja która poszła do sprzedaży jest niezdebuggowaną betą, czemu szybko zaprzeczył zarówno Gametek, dystrybutor, jak i Intergalactic Development, który przygotował grę.



Sama gra to podróż w czasie przez pola bitew od czasów starożytnych po I wojnę światową przedstawiona w wysokiej rozdzielczości, rozgrywana w czasie niemal rzeczywistym i wsparta rozbudowaną dokumentacją dotyczącą przebiegu starć, uczestniczących w nich wojsk i innych istotnych elementów.

Gra przeznaczona jest dla komputerów PC CD.

Sir Haszak

Diablo

Po sukcesie „Warcrafta II" i wydaniu do niego dodatkowych scenariuszy Blizzard nie zasypia gruszek w popiele. Ich kolejna gra, tym razem RPG, zapowiada się nader interesująco (usłyszeliśmy to także od niektórych ludzi z branży, nie sprzedajacych tego produktu w Polsce) wprowadzając gracza w świat mrocznego fantasy. W lochach ciągnących się pod miastem czai się wspominane w legendach Zło, które musisz wyplenić.



Po drodze znajdziesz różne rodzaje broni, skarby, a może nawet przyjaciół gotowych pomóc Ci w zadaniu.

Dystrybutorem gry w Polsce na platformę PC-CD będzie CD Projekt. Premiera powinna mieć miejsce latem.

Pałcjusz



X-Car

Pod koniec roku dzięki firmie Bethesda wybierzemy się na wyścigi samochodów rozgrywane na komputerach PC wyposażonych w CD-ROM. Nie siądziemy jednak za kierownicą maszyny, jaką już możemy podziwiać na torach, ale taką, która dopiero schodzi z desek kreślarskich. Jeździć się będzie po ponad 20 torach (z tego 4 będą służyć do testowania osiągów samochodu), czasem w deszczu, niekiedy w nocy. Do wyboru będzie 1 z 15 samochodów. Każdy będzie inaczej zachowywał się na drodze. Jego wady i zalety można będzie korygować poprzez kupno i ustawienie poszczególnych części.

Pałcjusz

Red Alert

Hitler nie doszedł do władzy? II Wojna Światowa nigdy nie miała miejsca? Tak w sequelu ubiegłorocznego przeboju „Command & Conquer" wyglądać będzie świat. Naprzeciw siebie stoi Związek Radziecki i zachodnie demokracje. Na mapach osiągających niekiedy rozmiary dwa razy większe od tych z „C&C" dowodzić będziesz operacjami lądowymi, morskimi i powietrznymi. W Twym arsenale znajdą się bombowce, niszczyciele, łodzie podwodne, krążowniki. Dla Ciebie pracować też będą złodzieje, szpiedzy i sabotażyści. Rozbudowane zostały opcje sieciowe. W „Red Alercie" zmierzyć się będzie mogło 6 osób.

Dystrybutorem gry wydanej w formacie PC CD będzie w Polsce IPC CG. Premiera „Red Alertu" zapowiadana jest na październik.

Sir Haszak



Z

W czerwcu powinna się pojawić (i się nie pojawiła; będzie według ostatnich doniesień w sierpniu) nowa gra strategiczna, której akcja rozgrywać się będzie w czasie rzeczywistym. Tym razem dowodzić będziemy robotami mającymi własne osobowości decydujace o tym, jak zachowają się na polu bitwy. Przez 20 poziomów walczyć będziemy wojskami wyposażonymi w 6 rodzajów broni ręcznej i 11 pojazdów oraz stacjonarnych punktów ogniowych. Najwyraźniej firma Virgin, która niedawno zakupiła ten produkt, chciała zapewne mieć u siebie głównego konkurenta mającej



ukazać się na jesieni kontynuacji „Command & Conquer".

Jeśli nic się nie zmieni, grę przeznaczoną dla PC CD rozprowadzać będzie w Polsce firma IPS CG.

Sir Haszak



Dysponujesz zasobami supermocarstwa, wyznaczasz budżet, słuchasz doradców, kierujesz polityką międzynarodową swego państwa, słowem wcielasz się w prezydenta Stanów Zjednoczonych. Oczywiście wiąże się to z koniecznością zachowania popularności. Prócz rozwiązywania międzynarodowych konfliktów drogami dyplomatycznymi możesz użyć wojska, wspomaganego przez sojusznicze armie. Wszystko to zapowiada wspaniałą przygodę produkcji firmy Empire dorównującą w sferze pomysłu dawnemu tytułowi „Balance of Power".

Jak jest z realizacją tej nowej gry strategicznej przeznaczonej dla PC-CD napiszemy za miesiąc, bowiem „CyberJudas" ukazał się właśnie w Polsce nakładem firmy MarkSoft.

Sir Haszak

VIDA X - DATE GIRL



Są takie kobiety, obok których żaden facet nie jest wstanie przejść obojętnie. Do takich właśnie, pięknych i miłych kobiet należy Vida. Dzięki firmie MarkSoft wszyscy użytkownicy Amigi będą mieli szanse spróbować ją poderwać. Gra wydana zostanie w dwóch wersjach – na Amigę i Amigę z kośćiami AGA.

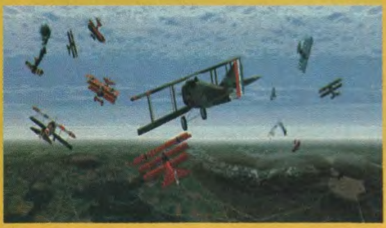
BADJOY

Flying Corps

Rowan Software znane z symulatora „Dawn Patrol" przygotowuje na jej engine nowy symulator lotu z czasów I Wojny Światowej. Jego główną zaletą ma być realizm. Na najwyższym poziomie zostaną oddane wszystkie cechy poszczególnych samolotów (w sumie 6 typów; np. „Sopwith Camel" będzie bardzo niestabilny i będzie miał tendencję do skręcania w prawo). Prócz tego odwzorowano skrupulatnie niewielki odcinek frontu, nad którym będzie toczyć się akcja. Do tego nasze sukcesy nie pozostaną bez wpływu na postępy naszych wojsk.

Dystrybutorem gry przeznaczonej na PC-CD będzie w Polsce firma MarkSoft.

Pałcjusz





Widząc co dzieje się na licznych bazarach można dojść do wniosku, że polacy mają ciągoty do handlu. Swoich sił w tej dziedzinie, tyle że w nieco większej skali (kosmicznej), można spróbować grając w grę „Heliosfera". Wcielamy się w niej w kosmicznego kupca działającego w obszarze układu słonecznego. Gra w wersji na Amigę została wydana przez MarkSoft.

BADJOY

HELIOSFERA



Lands of Lore 2

W sequelu do znanej gry RPG firmy Westwood, „Land of Lore: The Throne of Chaos", wcielasz się w Luthera, przeklętego syna czarodziejki Armii Ciemności. Przemierzając świat pełen okropności starasz się znaleźć Starożytną Magię, nadnaturalną siłę zdolną uwolnić Cię od przyrodzonej klątwy.

„Lands of Lore 2: Guardians of Destiny" ma powalać trójwymiarową grafiką, licznymi przerażającymi potworami, które napotkasz podczas wędrówki oraz dźwiękiem. Według zapowiedzi producenta, firmy Virgin, gra powinna ukazać się na PC-CD w listopadzie.

Pałcjusz

To już szósta część (czwartej nie było) opowieści o Larrym Lefferze, podbijającym z rekordową szybkością serca niewieście. Tym razem Larry trafi na statek, oczywiście wypełniony po brzegi przedstawicielkami płci przeciwnej. Zapytany o fabułę gry, jej autor, Al Lowe, odpowiedział: „Chętnie bym opowiedział, gdyby takowa była". Mówiąc nieco poważniej nie zabraknie specyficznego humoru, wielu animacji i muzyki granej przez Milesa Davisa. Zostanie też zmieniony interfejs użytkownika. Nowy będzie wykorzystywał wiele elementów zaczerpniętych z Windows 95.



Sierra On-Line będąca producentem gry planuje wydanie nowej części „Larrego" pod koniec tego roku.

Pałcjusz

Leisure Suit Larry 7: Yank Hers Away

Bawiliśmy się

Oj było, było. Z okazji wydania pięćdziesięciu numerów tudzież na okoliczność konieczności wręczenia dyplomów w konkursie na najlepszą grę roku ubiegłego, zorganizowaliśmy małe przyjęcie. Ot tak, na sto osób, w końcu nie chodziło o to, żeby komukolwiek zaimponować, ale żeby się spotkać i pogadać, przy piance na przykład (słone orzeszki też były). Rozesłaliśmy zaproszenia między różnych mniej lub bardziej zaprzyjaźnionych, a czasem nawet całkiem konkurencyjnych, po czym nerwowo udaliśmy się do warszawskiego pubu Sherwood i staliśmy w drzwiach, czekając aż nadejdą. I nadeszli.

Gości było sporo, jak zresztą planowaliśmy, więc nie będziemy wszystkich wymieniać – ale kilka nazwisk padnie. Zjawili się przedstawiciele konkurencji, w tym kilku znanych wcześniej z naszych łamów, taki na przykład Alex albo Jacek Piekara. Przybyli szefowie i pracownicy IPS-u, CD-Projektu i Mirage, nie zabrakło masy naszych byłych, aktualnych i - być może – przyszłych współpracowników. Zjawili się także Junior i CSL, ostatnio wprawdzie niezbyt aktywni, ale kilka lat temu na swój sposób sztandarowe postacie giełdy i nie tylko. Ogólnie – byli niemal wszyscy, którzy być powinni. Zabrakło niestety Marcina Przasnyskiego i Waldka Nowaka, których zatrzymały kłopoty z drukiem. Nie było też pewnego faceta, którego lane za darmo piwo powinno było ściągnąć choćby z antypodów, ale cóż – nie przyszedł, sam sobie winien.

Tuż przed rozpoczęciem imprezy Borek i Haszak udzielili krótkiego wywiadu Emilowi, występującemu w barwach telewizji Polonia 1. Telewizja kręciła także w trakcie imprezy, łapiąc tak smakowite kąski, jak wysypanie się Naczelnego podczas wręczania dyplomów (pomylili mu się biedakowi wydawcy różnych gier). Na szczęście koniec końców całą wsypę udało się zatuszować, a obdarowany dyplomem nie ten co trzeba zapowiedział przekazanie szacownego kawałka papieru we właściwe ręce. Więcej szczegółów nie będzie, bo Naczelny się wstydzi i ma czerowne uszy.



W trakcie imprezy odbyło się kilka meczy bilardowych, w których brali udział ci i owi, a nawet owe, piwo płynęło do kufli i szklanek równym strumieniem, a muzyka z trudem usiłowała się przebić przez gąszcz ciał i gwar rozmów. Krótki mówiąc: fajnie było, szkoda że się skończyło. O czym informujemy naszych czytelników z kubłekim lodu na głowie, wychodząc z założenia, że życie redakcji życiem narodu, a kto nie wypije, nie będzie musiał do ubikacji.

Re(d)akcja

Kącik firmowy

Polska

IPS CG. Wśród wakacyjnych propozycji firmy można znaleźć następujące tytuły: „Formuła 1 Grand Prix 2" i „Citizens" Microprose'u, „Silent Thunder" i „Urban Runner" Sierry, „Gearheads" i „Haunted House" firmy Philips Media, „Dungeon Keeper" i „Darkening" Originu oraz „Holmes II Rose Tatoo" i „AH-64 Longbow" Electronic Arts. Wszystkie tytuły zostaną wydane na PC-CD. Ze starszych tytułów EA ukażą się „FIFA Soccer", „Syndicate+", „Seal Team" i „Michael Jordan in Flight" (wszystkie gry prócz „Syndicate +" w wersjach na PC-CD i PC 3,5). W wyniku podpisania umowy IPS-u z Maxisem ukażą się klasyczne symulacje: „Sim City", „Sim Earth", „Sim Farm", „Sim Ant" oraz gra ekonomiczna „A-Train".

Mirage. Podczas wakacji prócz gier wymienionych w „Co nowego?" na firmowych półkach powinny pojawić się na PC-CD m.in. przygodówki „Touche – przygody piątego muszkietera" firmy US GOLD z całkowicie spolszczonymi tekstami (kwestie mówione nadal są po angielsku), również całkowicie spolszczone „Smocze historie", wyścigi „The Big Red Racing" (PC-CD), znana z Amigi nawalanka „Franko" (PC 3,5), do której dodano nową grafikę. We współpracy z IPS CG wydana zostanie także seria dobrych i nie tak znowu starych gier na PC-CD. Znajdą się w śród nich „Sam & Max", „Great Naval Battles", „Rise of the Triad", „Indiana Jones and the Fate of Atlantis", „Under the Killing Moon" oraz „Eye of Beholder III"

Świat

Microsoft. Firma wypuściła wersję beta programu Direct3D rozpoznającego, który z akceleratorów 3D jest zainstalowany w komputerze PC. Jeśli okaże się on wystarczająco skuteczny, spowoduje to masowe wykorzystywanie możliwości tych akceleratorów w grach, co zbliżyłoby graficznie produkcje pecetowe do tych z PlayStation czy Saturna. Dotąd programiści nie pisali programów korzystających z akceleratorów 3D ze względu na brak ustalonego ich jednego standardu.

Fraxis Software. To nowa firma Sida Meiera, twórcy m.in. „Civilization". Założył ją wespół z Jeffem Briggsem i Brianem Raynoldsem, którzy wraz z nim opuścili Microprose. Firma jeszcze nie mówi o żadnych tytułach, ale jej skład jest obiecujący, zwłaszcza dla miłośników strategii.

Activision. Firma podpisała umowę z Universal Pictures na ekranizację gry „Spycraft: The Great Game". Trwają już prace nad scenariuszem.

Deus

Gra przenosi nas o niemal dwa wieki w przyszłość, gdzie bezpieczeństwo jest pojęciem niemal nieznanym. Po rozciągnięciu się granic poznanego i opanowanego kosmosu organizacja Alien World Exploration postanowiła chronić tylko największe planety i miasta. Zaprzestała też ścigania przestępców. Zaraz potem pojawili się supergliniarze ścigający kryminalistów. Ty jesteś jednym z nich i trafiłeś na małą planetę Alcibiade opanowaną przez pięciu degeneratów. Twym zadaniem będzie zabicie ich i przywrócenie tym samym porządku. Tyle legenda.

Sama gra, tworzona przez firmę Silmarils znaną z produkcji serii „Isharów" i „Robinson's Requiem" ma być połączeniem przygodówki, strzelanki, a nawet RPG. Gracz będzie widział świat oczami kierowanej w grze postaci. Przemierzając planetę z jej świątyniami, pieczarami, kopalniami, domami i jeziorami (prócz chodzenia, skakania, czołgania się czy wspinania można także pływać) trzeba będzie badać kolejne lokacje, znajdować sekretne przejścia i zbierać liczne przedmioty, broń, amunicję. Na drodze stanie ponad 40 trójwymiarowych wyrenderowanych wrogów tworzonych techniką podobną do „Toshindena" czy „Tekkena". Wśród nich znajdą się m.in. pterodaktyle, yeti, krasnale, piranie, ale także roboty czy cyborgi.

Urozmaiceniem ma być możliwość właczenia trybu RPG, w którym znajdzie się wiele współczynników opisujących bohatera i zmieniających się w zależności od tego czy coś jadł, pił, spał czy nawet od tego jak jest ubrany.

Gra przeznaczona dla komputerów PC CD zostanie w całości spolszczona przez jej dystrybutora na Polskę – firmę Mirage. Na rynku powinna pokazać się we wrześniu, równo z premierą brytyjską i niemiecką.

Pałcjusz



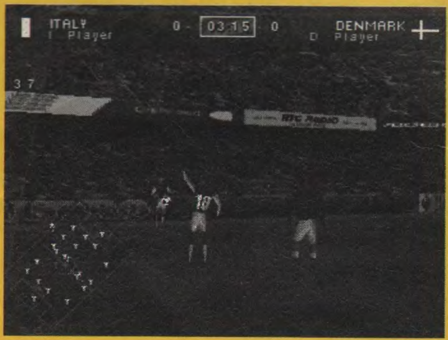




Olympic Series



Rozpoczęły się Igrzyska Olimpijskie, nie mogło więc zabraknąć nowych gier im poświęconych (ostatnia jaka się pojawiła nazywała się „Barcelona '92"). US Gold przygotowało krótką serię w skład której wchodzą „Olympic Summer Games" oraz „Olympic Soccer". Obie gry wykonano techniką fotografowania postaci w ruchu i przenoszenia tego obrazu na komputery, uzyskując w ten sposób efekty podobne do tych z „FIFA Soccer" i „Actua Soccer". Grafika opracowywana była na komputerach Silicon Graphics.



W „Olympic Summer Games" będziemy mogli wybrać jeden z trzech trybów gry (wśród nich pełny turniej olimpijski). Prócz samotnej walki z komputerowymi przeciwnikami przewidziana jest gra po sieci dla 8 osób. Zawody można oglądać z wielu ujęć kamery. Realizmu mają dodać także komentatorzy, relacjonujący na bieżąco wydarzenia na stadionie.



„Olympic Soccer" ma podobno łączyć najlepsze cechy dwóch najlepszych dotąd symulatorów piłki nożnej: „FIFA Soccer 96" i „Actua Soccer". Na ile jest to prawdziwe zweryfikujemy jak tylko dostaniemy grę do ręki. Napewno jednak będziemy mogli zagrać jedną z 32 drużyn narodowych na jednym z 6 stadionów.



Dystrybutorem obu gier będzie firma Mirage. W Polsce powinny one ukazać się już w lipcu.

Pałcjusz

Ultima Online – Shattered Legacy

1 kwietnia firma Origin przeprowadziła trwający tydzień test swojego nowego produktu z serii „Ultima". Gracze mogli po raz kolejny rozkoszować się znajomą wypieszczoną grafiką i poszukiwać przygody w Britanii Lorda Britisha. Tym razem było to jednak dla nich przeżycie nie mające sobie równych, gdyż do wyprawy stawało równocześnie ponad 250 śmiałków.

To co nie tak dawno temu wydawało się fantazją z odległej przyszłości, nagle stało się namacalną, fascynującą rzeczywistością za sprawą milczącego od wydania „Ultimy 8" (minęły dwa lata) Richarda Garriota. „Ultima Online" jest bowiem internetowskim MUDem, tyle że nie opartym na samym tekście, ale na supergrafice w rozdzielczości 640x480!

Po zainstalowaniu programu na swoim dysku gracz łączył się z serwerem i generował swoją postać wybierając imię, płeć, siłę, zręczność, inteligencję, kolor skóry, włosów i fryzurę, aby za chwilę, prawie nagi, ale za to z plecakiem, zanurzać się w wir przygody.



Plany co do produktu finalnego są wspaniałe. „Ultima Online" stanie się 24 godzinnym (niestety płatnym) wirtualnym światem przygody, który będzie zmieniał się i rozwijał. Gra będzie sama generowała questy, rozmowy i niegrające postacie. Śmiałek posiadać będzie ogromną ilość charakterystyk, dla najbardziej doświadczonych pojawi się możliwość budowania własnych zamków i wynajmowania armii, by ich broniła. Gracze początkujący, o małej ilości doświadczenia, będą wykonywać skromne misje, w czasie których powoli będą wspinać się ku szczytom potęgi. Dla potężnych znajdą się poważniejsze questy, tak jak w prawdziwym rolpleju, jakim ma ambicję stać się nowy produkt wielkiego Richarda Garriota.

Jedną z piękniejszych cech „Shattered Legacy" będzie możliwość, a nawet konieczność współpracy z innymi graczami. Połączenie sił będzie często jedynym sposobem na przeżycie piętrzących się w nieprzyjaznym świecie niebezpieczeństw.

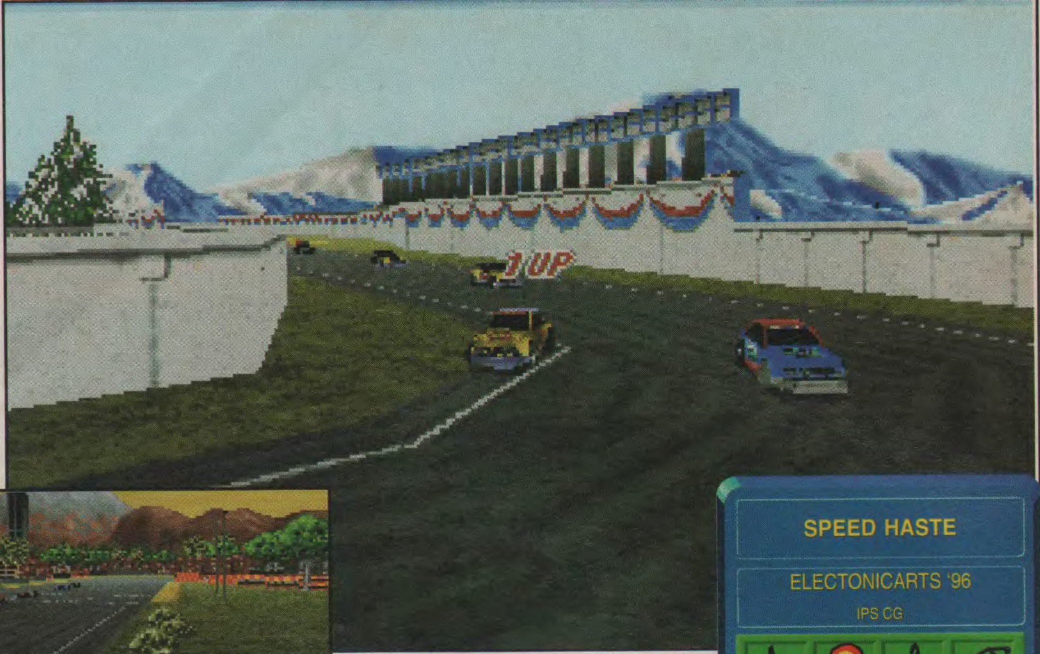
Wygląda na to, że nastąpił przełom, że wkroczyliśmy nową erę. By pograć za jakiś czas w „Ultimę" będzie potrzeba jednak naprawdę potężnego komputera, gdyż wersja pre-alpha była potwornie wolna na najszybszych Pentiumach.

Dixie













SPEED HASTE

ELECTONICARTS '96

IPS CG

Grywalność	Inteligencja	Muzyka	Grafika
7	4	7	8

PC 486, CD-ROM, 8 MB RAM, SB, GUS

Rozrywkowy symulator

Coś jakby ostatnio przycichło na trasie. Już człowiek przyzwyczaił się do tych dwóch-trzech wyścigów miesięcznie, a tu nagła i niespodziewana posucha. Było nie było, ostatnie hity, takie jak „The Need For Speed" czy „Screamer" ukazały się pod koniec zeszłego roku. I choć zapewne jeszcze przez długi czas to one właśnie będą wytyczały kierunek rozwoju wyścigówek, to dla prawdziwego fanatyka każdy z tych tytułów może starczyć zaledwie na kilka tygodni. Potem zaś nachodzi nas ochota na coś nowego...

Wszelkiego rodzaju symulatory, jak wszyscy wiedzą, dzielą się na dwa zasadnicze rodzaje – poważne i dla jaj. Poważne – wiadomo – superrealizm, superwymagania, superpoziom trudności. Jak ktoś chce, to niech gra. Mnie tam jakoś nie pociąga konieczność zmiany ogumienia czy też regulacja wysunięcia spojlerów przed każdym okrążeniem. Wolę poczucie szybkości, wiatr śmigający we włosach, niezniszczalny wóz i przeciwników znikających w tylnym lusterku. A co z produktami z pogranicza? Ano, mamy właśnie do czynienia z jednym z nich.

Z całą pewnością nie jest to typowy symulator Formuły 1 – dostępne są także normalne samochody sportowe (STOCK). Ścigać można się w dwóch powszechnie przyjmowanych kategoriach – na czas lub też przez trzy okrążenia. Poza tym standard – przejazdy testowe, pojedynczy wyścig lub też mistrzostwa. Dla amatorów zabaw grupowych dostępne są też oczywiście gierki przy użyciu kilku komputerów połączonych bezpośrednio, przez sieć lokalną lub za pośrednictwem modemu.

Zanim przejdziemy do samej gry słowo o konfiguracji. Tryby graficzne – oczywiście VGA lub SVGA. Ta druga (jakże by inaczej) – przeznaczona jest raczej dla Pentium i większej ilości pamięci. Poza tym można także regulować wypełnienie teksturami otoczenia trasy, jakość odtwarzania samej nawierzchni, ilość elementów znajdujących się na poboczu oraz głębię tła. Wydaje się natomiast, że dystrybutor przeżywał wielkie rozterki podczas przygotowywania tej gry do sprzedaży. Naklejka znajdująca się bowiem na pudełku głosi bowiem, że niezbędna konfiguracja powinna zawierać 4MB RAM. Z instrukcji natomiast wynika, że to minimum wynosi 8MB (co jest zresztą zgodne z prawdą). Pochwała natomiast należy się za przyzwoity opis tworzenia BOOTDYSKU oraz niezbędnych zmian w plikach konfiguracyjnych.

No, nareszcie można przejść do meritum. 3, 2, 1, START! Jeżeli wybrałeś Formułę 1, pierwszą rzeczą, jaka rzuci Ci się w oczy, będzie łatwość prowadzenia maszyny – doskonale trzyma się drogi, gładko bierze wszystkie zakręty. Nie ma mowy o jakichkolwiek poślizgach. Czasami tylko, jeżeli nie zdążysz w odpowiednim momencie nogi z gazu, to czeka Cię bliższy kontakt z poboczem. Samochody sportowe natomiast zapewniają więcej emocji – wpadają w poślizgi, są trudniejsze do utrzymania na trasie. Prędzej czy później jednak każdego czeka konflikt z elementami wystroju drogi. I co? I nic – zero uszkodzeń, mamy więc do czynienia z niezniszczalnym samochodem. Niby nic szczególnego – znamy to przecież z innych gier. Ale tam, jeżeli zgodnie z zamierzeniami twórców gra miała być czysto rozrywkowa. dodawane są właśnie rozrywkowe elementy – różne wyskoki, górki, dołki, mosty, tunele, zbierana broń powstrzymująca przeciwników... W tym przypadku natomiast – posucha. Nie jest to oczywiście wyrabiający nerwowe odruchy ciągłego skrętu w lewo „Indianapolis 500", ale trasa jest jednak wyjątkowo mało urozmaicona. Tory są oczywiście zróżnicowane pod względem poziomu trudności (3 możliwe), ale to jednak trochę za mało. W dodatku trasy dla F1 i zwykłych wyścigówek są takie same. Bez przesady! Takim samochodem chciałoby się wyjechać na jakąś bardziej atrakcyjną i niebezpieczną trasę niż dostępna dla szacownych bolidów. Poza tym samochody są także jakieś wyjątkowo statyczne. Wydawać by się mogło, że kontakt z przeszkodą przy prędkości 250 km/h powinien zakończyć się nieco bardziej efektownie niż tylko lekkim zarzuceniem samochodu, nadal zresztą gotowego do kontynuowania jazdy. Nie chcę tu jednak krytykować gry. Jest ona po prostu nieco niekonsekwentna. Tak jakby autorzy nie mogli się zdecydować, czy pójść w stronę realności czy też czystej rozrywki. Gra się zresztą nieźle, zwłaszcza, jeżeli ktoś oczekuje po grze symulacji, a nie fajerwerków, a wymienione niedociągnięcia zbytnio mu nie przeszkadzają.

Znalazła się w grze natomiast pewiena innowacja. Chodzi mi o ciekawy sposób obserwacji pojazdu podczas wyścigu. Trzy widoki są standardowe – akcję możemy obserwować siedząc w kabinie, wisząc mu „na ogonie" lub też obserwując z pozycji śledzącego helikoptera. Czwarty tryb natomiast to coś niezwykłego. Możliwe jest bowiem sterowanie samochodem przy ciągle zmieniającym się miejscu i odległości kamery. Dotychczas coś takiego było możliwe jedynie podczas odtwarzania powtórek z przejazdu. Wrażenie jest zabójcze. Ciągle ulega zmianie sposób obserwowania samochodu. Najpierw jest to np. obraz z kamery śledzącej jazdę naszego wozu, następnie widok z pozycji statycznego, wysoko umieszczonego obserwatora widzącego duży odcinek trasy, po chwili natomiast obraz zmienia się w półsekundowe ujęcie przekazywane z kamery znajdującej się tuż przy wirażu. Połapanie się w tym wszystkim oraz, co ważniejsze, utrzymanie kontroli nad pojazdem stanowi nie lada sztukę.

LUX



Manic Karts

Szalone wózki

I oto znowu mamy wyścigi samochodowe. Tyle tylko, że po wysypie takich rzeczy jak „Screamer", czy „Fatal Racing" przyszła pora na coś innego. Tym czymś są wyścigi gokartów.

START

Po odpaleniu gierki ukazuje nam się dość ładnie wykonane intro. Przedstawia ono wyścig dwóch gokartów. Do tego dochodzi czadowa muzyka zapisana na płycie jako AUDIO. Następnie naszym oczom ukazuje się menu, którego styl jest bardzo podobny do tego ze „Screamera".

Po skonfigurowaniu wszystkiego (rozdzielczości, siły głosu, itd) możemy rozpoczynać grę.

Mamy do wyboru: pojedynczy wyścig, krótki sezon, długi sezon i puchar. Na początek radzę wziąć udział w pojedynczym wyścigu, ponieważ gra jest trudna i aby startować w mistrzostwach trzeba trochę potrenować.

Do wyboru mamy aż 16 torów np. Londyn 1, Londyn 2, Detroit 1, New York 1, itp.

GO!

Zaczynamy w dość zatłoczonym miejscu. Każdy z uczestników ma ten sam pojazd. Nasz jest widoczny od tyłu. W ten sposób widzimy tylko tył głowy i samochodu. Na szczęście widok z kamery można zmieniać. Nie tak jak „Big Red Racing", gdzie pojazd można było obserwować z każdej strony. Tutaj mamy tylko dwa ujęcia kamery: z boku pod kątem; z boku toru – z tej kamery widać najefektowniej. Niestety, prowadzenie pojazdu z widoku innego niż początkowy jest niemożliwe.

Bardzo fajną rzeczą jest możliwość potrącania wszystkiego mało stabilnego tj. znaków drogowych, barierek, itp.

GRAFIKA

Grafika w „Manic Karts" jest po prostu prawie perfekcyjna! Można grać w trybie VGA i SVGA. Polecam ten drugi, tym bardziej, że chodzi płynnie już na 486 DX4/166MHz (jak podrasować swój zegar do takiej częstotliwości już coś pisałem, a jeżeli nie – napiszę).

A więc pięknie wyglądają samochody i budynki. Wszystkie teksturowane, kolorowe i w ogóle. Do tego dochodzi krajobraz, który na każdym torze jest inny. Ludzie jak byście zobaczyli Australię... tam nawet można zajechać na plażę, na której widać pulsujące fale. Stoi budka ratownika, brakuje tylko opcji opalania się. Po prostu cudo!

MUZYKA I DŹWIĘK

Jak już wcześniej wspomniałem muzyka jest nagrana na płycie w formacie AUDIO, przez co jej jakość jest ekstra. Do niej dochodzą wspaniałe efekty dźwiękowe. Człowieku! Gdybyś słyszał te odgłosy miasta, ryk syren policyjnych, szum silnika samochodu...Tego po prostu nie da się opisać! Ta gra tętni życiem!

REALIZM

Realizm w tej gierce jest średni. Samochód zarzuca na zakrętach, jak się za szybko jedzie, po wjechaniu do wody samochód zwalnia, ale jest to gra bardziej zręcznościowa.

TRYBY GRY

Walka w mistrzostwach lub podczas całego sezonu pozwala spędzić przed komputerem wiele męczących godzin. Dlatego, że gra jest naprawdę trudna i postawiono tu bardziej na zręczność palców niż realizm jazdy. Dlatego jeżeli ktoś z Was wygra ciężki sezon lub puchar, to składam mu gratulacje, ponieważ jest to niezwykle trudne zadanie.

MANIC KARTS

MANIC MEDIA '96

VIRGIN INTERACTIVE

9	8	9	9

PC 486, CD-ROM, 8 MB RAM

PODSUMOWANIE

Gra „Manic Karts" zasługuje na ocenę bardzo dobrą, ale jeszcze nie celującą. Składa się na to parę drobiazgów, które jednak bardzo by się przydały w grze.

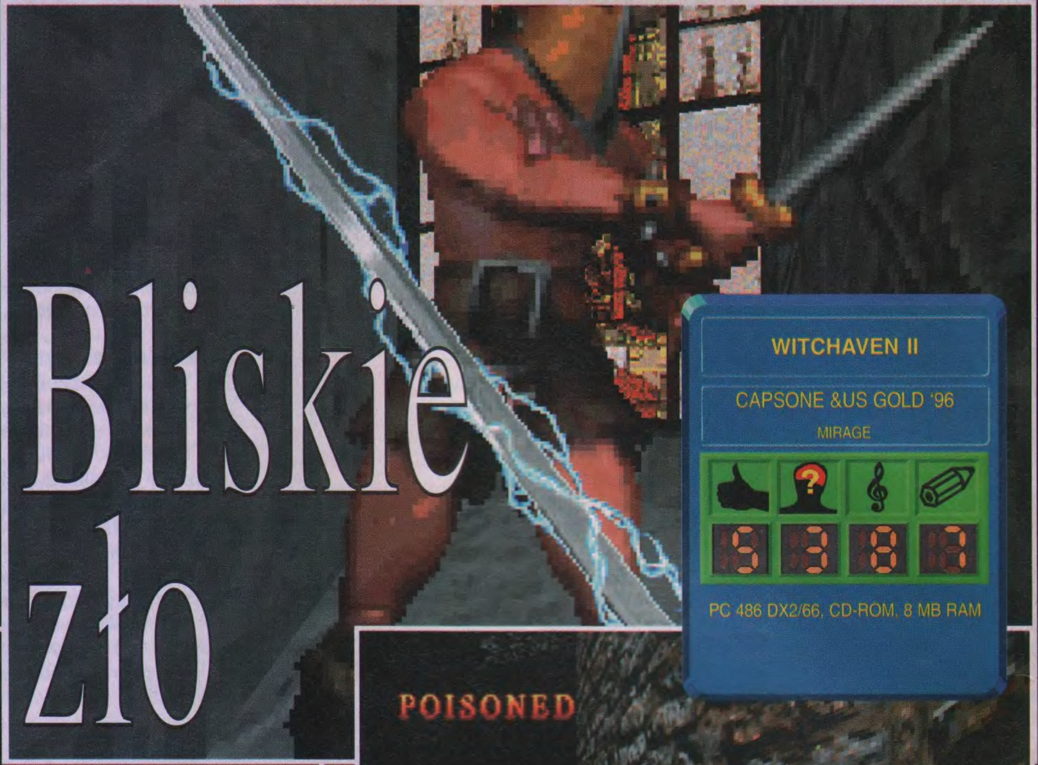
A więc nie podobało mi się to , że jazda widziana pod innym kątem kamery niż początkowy jest niemożliwa (co prawda tych kamer i tak nie było dużo). Szkoda, że wszyscy posiadają taki sam samochód. Przecież po jakimś czasie może nam się znudzić malutki, czerwony gokart. To były te gorsze strony gry. Teraz podsumujmy te dobre.

Nie widziałem jeszcze tak dokładnie dopracowanych torów tak pod względem grafiki jak i pod realizmu (np. wspomniana przeze mnie plaża). Należy też pochwalić autorów za muzykę i efekty dźwiękowe, które są po prostu super. Dodatkowymi plusami gry są: możliwość gry przez sieć oraz obsługa VR. Nic tylko grać.

SIMON

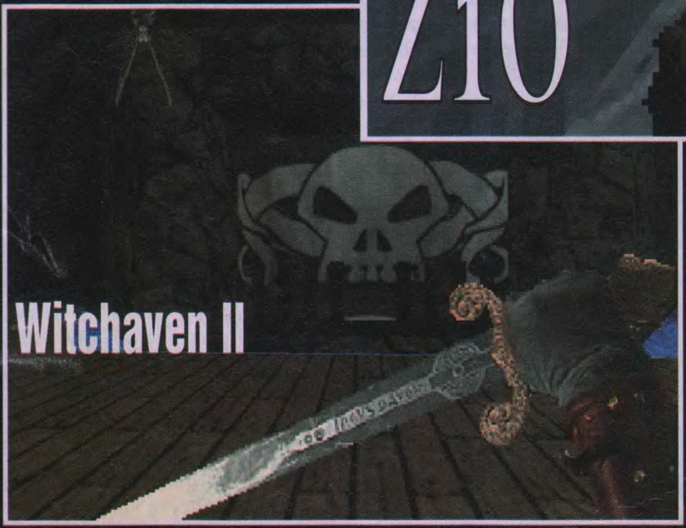


Bliskie zło



Nie żyła już. Rzucił okiem na jej podłą jaskinię. Ze szczelin w podłodze wydobywał się dym. Wiedźma nie żyje, zaraz wybuchnie wulkan – trzeba wracać do domu.

W wiosce oczywiście uczta połączona z porządną libacją. Obudził się rankiem dnia następnego, z potwornym bólem głowy. Coś było nie tak. W wiosce nikogo nie było,





a nad nią krążył smok. Wylądował koło niego i jakby nigdy nic przedstawił się. Powiedział, że Cirae-Argoth, siostra zabitej przez niego wiedźmy chce się na nim zemścić, odbierając mu bliskich. Jeszcze możesz ją powstrzymać.

Intro robi wrażenie. Zgrabnie przedstawia fabułę, wciąga. Mój kolega stwierdził, że gdy ogląda się takie filmy, to aż chce się grać. Zgadzam się z nim w zupełności. Trzeba przyznać, że fabuła łączy się w miarę dobrze z grą i nadaje jej odpowiedni, mroczny klimat.

To tyle jeśli chodzi o intro. Ważniejsze jest jak prezentuje się gra. Pierwsze co się rzuca w oczy to jej wymagania sprzętowe. Co prawda aby ją uruchomić wystarczy 486 DX2/66 i 8 MB RAM, dla niskiej rozdzielczości (320x200), ale aby uzyskać w miarę płynną grę w HI-RES (640x480) trzeba mieć Pentium, 16 MB RAM i dobrą, najlepiej 2-megową kartę graficzną. Czemu zawdzięczamy tak wysokie wymagania? Przede wszystkim bardzo starannej i ładnie wykonanej grafice. Wszyscy przeciwnicy są trójwymiarowo renderowani i wyglądają bardzo dobrze. Poziomy mają bardzo skomplikowaną budowę, która dorównuje niemal „Duke Nukem".

Oczywiście nie może zabraknąć też przeciwników do zabijania. Trochę szkoda, że nie są oni zbyt zróżnicowani (niektórych różni tylko posiadana broń). Jeśli są przeciwnicy, to musi być i broń. I tutaj mamy spory wybór. Jest dziesięć broni różnego rodzaju (miecze, sztylety, toporki, a nawet łuk), przy czym możemy wykąpać każdą broń w magicznej studni, która nada naszej broni specjalne właściwości (płonące strzały, zamrażający miecz itd.). Na brak z pewnością broni nie możemy narzekać.

Ponadto okazuje się, że nasz bohater nie jest zwykłym zabijaką, ale wyspecjalizowanym wojownikiem-magiem. Może posługiwać się całą gamą różnych czarów. W instrukcji wszystkie są szczegółowo opisane, więc powiem tylko, które mi się podobały najbardziej: Open Doors – otwiera drzwi znajdujące się bezpośrednio przed bohaterem, genialny czar; Nuke – zabija wszystkich słabszych przeciwników w promieniu 30 stóp, w kluczowych momentach niezbędny.

I to jeszcze nie koniec. Na każdym poziomie porozrzucane są różne przydatne rzeczy. Broń, zbroje, magiczne napoje, klucze. Najważniejszy przedmiot to Pentagram. Musisz go znaleźć i zanieść na pole z podobnym pentagramem, aby otworzyć przejście do następnego etapu. Na końcu czeka Cię przeprawa z Cirae-Argoth. I oczywiście godne intra zakończenie. Zajmuje ono na kompakcie 60 MB!!!

A poziomy? – słyszę jak pytacie. Po pierwsze są duże, po drugie są skomplikowane, po trzecie jest edytor do własnych plansz! No, nareszcie ktoś pomyślał i zrobił. Jest to trzeci edytor do poziomów dla gier FPA (First Person Action). Pierwszy był „DOOM" potem długo nic nowego nie było, następnie pojawił się edytor do „Quake'a", trzeci jest do „Witchavena". Nie jest on zbyt prosty w obsłudze, ale jest.

Można samemu (lub z kolegami) zaprojektować dobry poziom do gry po sieci (choć nie wiem czy miałbym odwagę odpalić „W2" po sieci nawet w LO-RES). Instrukcja obsługi edytora znajduje się w pliku README.TXT.



Na koniec muszę napisać kilka słów oceny dla „W2". Nie będzie to proste. Gra jest z jednej strony świetna – doskonała grafika i bardzo dobry dźwięk (te wrzaski zabijanych ludzi – brr), ale z drugiej strony trzeba mieć naprawdę dobry komputer, aby rozkoszować się nią w wysokiej rozdzielczości. Z „Witchaven 2" w pełni zadowoleni będą tylko użytkownicy porządnych maszyn.

Aragorn

Track Atack

Już stoją na linii startowej, silniki wyją jak oszalałe. Mechanicy patrzą z przerażeniem na maszyny, które już za parę chwil będą się nadawały jedynie do generalnego remontu.



TRACK ATACK

MICROPROSE '96

8 5 8 8

PC 486 DX/40, 8 MB RAM CD-ROM





„Track Atack" to gra dla wszystkich amatorów szybkich samochodów. Dym i pisk torturowanych opon będzie towarzyszył każdemu, kto zdecyduje się w nią zagrać. Przyznaję, że nie jest to najświeższy pomysł (wyścigi samochodowe były nawet na małe Atari), ale produkt w nowym i dobrym wykonaniu cieszy oko. „TA" z wierzchu trochę przypomina sławnego „Megarace". Na szczęście w „Track Atack" nie jest wplątana żadna fabuła. „Megarace" nie był zły, ale szybko zniechęciłem się – jedna z tras okazała się dla mnie za trudna. Gdyby nie to, że udało mi się tak zamieszać w savegame'ie, że mogłem zaczynać od dowolnej trasy, szybko odłożyłbym „M" na półkę. W „Track Atack" mamy do wyboru dwanaście różnych tras, ułożonych według swej trudności, od najłatwiejszej „Speed Burn" (jeden okrąg) do najtrudniejszej „Hyper Quake" (dwie ósemki krzyżujące się w kilku miejscach i parę skoczni). Możemy zagrać w sezonie, gdzie będziemy po kolei pokonywać trasy usiłując dorównać świetnie jeżdżącemu komputerowi. Nic nie stoi także na przeszkodzie abyśmy obejrzeli wszystkie tory w dowolnej kolejności. Wystarczy użyć opcji „Race Venue", bądź „Practice". Jeśli już jestem przy opcjach, wypada coś o nich powiedzieć. Tak więc mamy możliwość ustalenia poziomu trudności, wielkości ekranu, na którym będzie widoczny wyścig, jasność barw (kontrast) oraz gry po kabelku, po sieci, bądź przez modem. Przyznam się szczerze, że jeszcze nie wypróbowałem tej opcji. Dla zabawy możemy przemalować nasz samochód, albo nawet zmienić go na inny (inny kształt i właściwości – są 4 modele) lub zażyczyć sobie, aby prędkość była pokazywana w milach lub w kilometrach na godzinę. Jeśli mamy ochotę posłuchać w czasie jazdy muzyki z ulubionego kompaktu, to mamy do tego sprytne urządzenie: tak zwany odtwarzacz samochodowy. Gdy go włączyłem po raz pierwszy zacząłem klikać na dziwnych ikonkach, gdy nagle wysunęła mi się szuflada od CD-ROMu w komputerze (widocznie wcisnąłem EJECT). Byłem na to zupełnie nieprzygotowany i zdrowo mnie to wystraszyło.



Zdecydowanie najciekawsza jest gra w sezonie. Zaczynamy co prawda z kiepskim samochodem, ale w miarę upływu czasu i kolejnych wyścigów nasze auto będzie coraz lepiej wyekwipowane. W każdym z wyścigów towarzyszyło nam trzech rywali (wyjątek to pojedynek, w którym mamy tylko jednego przeciwnika). Gdy ci mili panowie i panie (kobiety także się udzielają w naszej lidze) mają nam coś do zakomunikowania w czasie jazdy, wyskakuje nam jej/jego wizerunek w lewym górnym rogu ekranu. Jest to trochę dekoncentrujące, zwłaszcza gdy wchodzimy w 270 stopniowy zakręt.

W sumie gra jest bajecznie prosta. Należy po prostu przelecieć parę razy dookoła toru i nagroda jest nasza. Rewelacja! Nawet za czwarte miejsce jest niczego sobie nagroda (bardzo mądrze jak sądzę, gdyż uzyskanie czegoś więcej niż czwarte miejsce przed dłuższym treningiem wydaje się niemożliwe). W czasie pomiędzy wyścigami może się zgłosić do nas jakiś naiwniak, aby zaproponować zakład o jakąś większą sumę. Do odważnych świat należy! Można w ten sposób nieźle zarobić na frajerach. Jak już uzbieramy trochę mamony, to zapewne zechcemy ją zapewne jakoś solidnie zainwestować. Na początek proponuję kupno opon. Na początek jest to najlepsza inwestycja, a korzyści podwójne: nie tylko nie rozwalamy się na każdym zakręcie (korzyści materialne – nie trzeba się w domu reperować) i szybciej doganiamy przeciwników (także korzyści materialne – wyższe miejsce, więcej kasy).

„Track Atak" jest bez wątpienia dobrą grą. Grafika w czasie wyścigu nie jest szokująco dobra, ale to sprawia, że na wolniejszych komputerach „TA" chodzi w miarę przyzwoicie. Menu są natomiast zrobione w jakimś dziwnym trybie graficznym i wyglądają przepięknie. Muszę przyznać także, że muzyka jest całkiem ładna, a odzywki przeciwników, gdy nas mijają lub my mijamy ich dają grze sporo życia. Pomagają bardziej się wczuć i darzyć uczuciami (raczej tymi negatywnymi, zwłaszcza jeśli któryś z zawodników specjalnie działa nam na nerwy) nie istniejące przecież postacie. Dawno także nie widziałem takich pokręconych torów. W niektórych pojawiają się ukryte przejścia, a w innych, wręcz przeciwnie – od czasu do czasu pojawiają się na środku drogi przeszkody (nie zapomnę jak pierwszy raz przywaliłem w blok betonu, który zjechał na drogę tuż przede mną; walnąłem aż miło). Polecam „Track Atack" każdemu maniakowi wyścigów, a zwyczajnemu wyjadaczowi mogę jedynie napisać: zagraj i sam zobacz, a nuż się spodoba?

Aragorn









Od dłuższego czasu Gremlin elektryzował nas wieściami o przygodówce „Normality Inc.", która wyposażona w engine 3D dawać graczowi miała wielce kuszącą swobodę eksploracji pełnego detali środowiska. Tytuł zgubił gdzieś w ciągu miesięcy swoje „Inc.", ale oto wreszcie mamy „Normality" na warsztacie.

Kiedy ogląda się pełen detali pokój głównego bohatera Kenta, serce rośnie i nie dzieje się to bynajmniej dlatego, iż ściany zdradzają odciski butów właściciela. To te bajecznie kolorowe wnętrze i pełno sprzętów wokoło do podziwiania. Obserwując świat oczami naszego herosa możemy obracać się dookoła oraz spoglądać w dół i w górę. Przeszukując ekran kursorem natrafiamy na podpisane przedmioty, wciśnięcie teraz prawego klawisza myszy przywołuje na ekran interfejs-lalkę voodoo. Korzystając z części jej ciała możemy spojrzeć – wywalenie gał, przemówić – opadnięcie szczęki, zabrać coś – dłoń prawa, użyć – chwytak w ręce lewej, bądź otworzyć – tu następuje rozprucie brzucha.

Cena za tę niewątpliwą atrakcyjność jest jednak wysoka. Podczas gdy w doomach dogrywanie nowego poziomu nie było uciążliwością (rozprostowujemy w tym czasie nadgarstki, ocieramy pot z czoła), potwornie długie czasy dogrywania w przygodówce frustrują niezmiernie, szczególnie w sytuacji, gdy czasami trzeba doładowywać pojedynczy pokój. Kiedy więc Kent wychodzi ze swojego małego apartamentu na ulicę, czeka nas piętnaście sekund wyczekiwania na grę, podczas gdy bohater tupiąc spogląda na zegarek, bądź też podąża do celu wewnątrz błękitnego wiru.

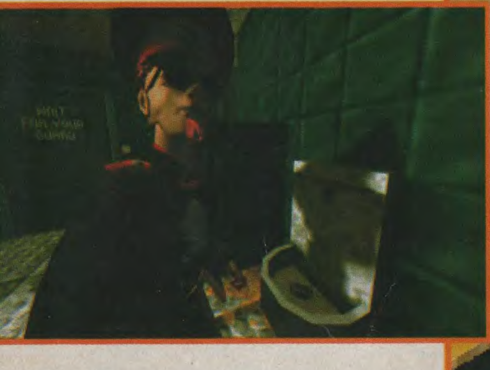
Wysokiej rozdzielczości grafice samej gry towarzyszą efektowne cut-sceny. Prawie każdą udaną, bądź nieudaną czynność w naszym trójwymiarowym środowisku przerywają tchnące realizmem animacje, z których najlepsze przywodzą na myśl „Toy Story".

Akcja „Normality" dzieje się w antyutopijnym świecie-mieście zwanym Neutropolis, w którym przykładny obywatel ma za zadanie siedzieć w domu i oglądać telewizję. Na około hasła wzywają do normalności, policja zgarnia za gwizdanie na ulicy, a wszystkim rządzi jakiś tam wielki brat. Nasz bohater, któremu trudno się dostosować do większości otrzymuje tajemniczy list-wezwanie od ruchu oporu...

Dalej wszystko zmierza do rozwikłania tajemnicy dziwnej apatii ludności i obalenia reżimu. Mamy więc muzykę rockową i młodzieńczą anarchię, której symbolem jest nieco złowieszczy wygląd pokoju głównego bohatera. W końcówce wszystko kończy się ogólną balangą-popijawą, a Kent rzyga do klozetu.

Zagadki, utrzymane w konwencji głupawej, są w „Normality" miejscami niezbyt logiczne np: mamy ciężarówkę, a w niej więźnia do uwolnienia, drzwi z tyłu są zamknięte, a w szoferce siedzi dwóch policjantów. Co robimy? Odprowadzamy smród z naszej łazienki do szoferki używając rury, policjanci zwiewają. Wszystko w porządku, tylko dlaczego tylne drzwi są teraz otwarte?

Gra sama nie jest śmieszna bezpośrednio – nie ma rozbrajających gagów, jednak karykatu-









NORMALITY

Adventure dla doomomaniaków

NORMALITY

GREMLIN INTERACTIVE '96

LICOMP

PC 486, 8 MB RAM

ralność i bezsens akcji pobudza do śmiechu. Kreacja głównego bohatera budzi sympatię, niestety mamy z nim kontakt jedynie w cut-scenach, bo przecież w grze musimy się w niego wczuwać miast go obserwować. Przezabawny też wydaje się trzyosobowy ruch rewolucyjny eksploatujący Kenta, który w zasadzie sam dokonuje przewrotu. Niezrównany jest również błazeński rockmen Brian Deluge, który ukrywa się jako sprzedawca w sklepie, (mówiący pociesznym cockneyem, z którego dworuje sobie Amerykanin Kent), zaś w siedzibie rewolucjonistów siedzi sobie milczący w rogu na podłodze w swoim rockowym ubranku z paskiem z klamrą-czaszką i pisze na kolanie teksty swych rockowych hymnów „my car's got no wheels, but I'm still rollin', yeah".

Oddzielne słowa politowania należą się muzyce, ale być może jest to chwyt artystyczny, gdyż ta tortura jest przecież ową „elevator music", którą Kenta torturowano w więzieniu, a nie rockiem Deluga, którego słuchamy zaledwie w trzech trzech cut-scenach.

Podsumowując, „Normality" to gra interesująca technicznie. Jest w jej prezentacji nowatorskość, krok w stronę urealniania przeżycia, który należy docenić, nawet jeśli jest się zwolennikiem klasycznych gier przygodowych. Obserwowanie przygody oczami bohatera jest szczególnie ważne w grach role-playing, gdzie idąc odczuwa się nierówność terenu (było tak np: w „Ultimie Underworld"), bądź warunki atmosferyczne. W „Normality" jednak pożerająca pamięć i obciążająca nadmiernie procesor grafika generowała rozstrajające przerwy w grze, a świat, w związku z zastosowaniem pełnego 3D miast się rozrosnąć, skurczył się, gdyż zmniejszono liczbę lokacji. Koniec końców „Normality" jest jednak grą dobrą, widowiskową i zasługującą na w miarę pochlebną recenzję.

Na koniec wypada powiedzieć parę gorzkich słów o naszym rodzimym polskim wkładzie w ów produkt Gremlina. Oryginalnie gra została wyposażona w kolorowy manual, który zawierał wskazówki dla tych, co się w grze zacięli. Początkowo wykładano w nim kawę na ławę (zrób to, użyj tego z tamtym), by dalej mówić w coraz bardziej zawoalowany sposób, bawiąc się w gry słowne.

Tu wkroczył do akcji nasz tłumacz.

Pracę takiego człowieka wyobrażam sobie w ten sposób, iż przed przystąpieniem do tłumaczenia ów gra w „Normality" (w wersji idealnej, będący jego chlebodawcą, a gry dystrybutorem, Licomp dostarcza mu otrzymany od Gremlin Interactive Ltd. solution przygodówki). Zagrawszy nie powinien on popełnić wtedy niedorzeczności, których się w rzeczywistości dopuścił.

To, że nie zagrał, obciąża Licomp. Co więcej tłumacz nie sprostał wielu grom słownym, nie tylko z powodu, że nie grał w „Normality", ale prawdopodobnie także dlatego, iż trudny tekst przerósł jego możliwości.

Pewne dość śmieszne „nieścisłości" jak nazwanie biurka biurem, a drzazgi cienkim paskiem bledną wobec innych wpadek. „A bracket in the works", dla przykładu, to nie „kątownik z warsztatu", gdyż w grze nie ma żadnego warsztatu, tylko chodzi tu o jeden z wielu zawartych w instrukcji żartów językowych (ang. „spanner in the works" oznacza przyczynę niepowodzenia). Inny fragment: „Needs good COGnitve process. The factory has two that might do the job, you'll need a step up to get the small one though" przetłumaczono: „W fabryce są dwa przedmioty, które mogą się przydać. Wystarczy ten mniejszy". Primo, tłumacz nie zrozumiał, że owe przedmioty to COGs, czyli koła zębate, a co więcej w swej radosnej translacyjnej twórczości napisał nieprawdę.

W podsumowaniu, niech ta kolosalna wpadka będzie ostrzeżeniem dla dystrybutorów: wymagać, by tłumaczący rozumieli, to co tłumaczą, a więc mieli do czynienia z produktem, a nie tylko z oryginałem instrukcji, która go opisuje, oraz zatrudniać fachowców, którzy nie będą tłumaczyć na żywca i tworzyć zdań-potworków. W przypadku „Normality", albo tłumacz powinien był grać, albo nie tłumaczyć w ogóle tego fragmentu instrukcji (na szczęście w pudełku jest przecież wersja angielska).

Na zakończenie wypadałoby powiedzieć coś optymistycznego, zacytuję więc naszego tłumacza: „Gryź odlotowy wątek i przeżuwaj grafikę podczas gdy Twój mózg owinie się wokół zagadki, która jest większa niż suma wszystkich jej części".

Dixie

HUMANS 3: EVOLUTION – LOST IN TIME



(pre)historia i czasy obecne – ery myślenia

HUMANS 3V
'96
8 9 7 7
PC 486, 8 MB RAM



Na początku były lemingi, które zaliczane są już do klasyki. Potem nastał czas ich klonów, a były to takie gry jak „Creepers", „Humans" 1 i 2. Tyle tylko, że te drugie odbiegały trochę od lemingów. Tutaj mieliśmy zespół naszych praprzodków liczący od kilku do kilkudziesięciu ludzików. Celem gry było mimo wielu trudności doprowadzenie wszystkich członków brygady do wyjścia. Co w tym było nowego?

Praktycznie nic, poza jedną, bardzo ważną cechą gry. Mianowicie tutaj mogliśmy kierować każdym ludzikiem osobno, podlegał on nam całkowicie i nie wykonywał żadnej czynności bez naszej wiedzy (w lemingach ludziki np. cały czas chodziły i nie zależało to od nas). To była ta nowość.

W „Humans 3" nic się praktycznie nie zmieniło. Grafika VGA, przeciętna muzyczka... ale jest coś co sprawia, że gra nie daje nam spać po nocach. Tym czymś jest logika połączona ze strategią. Ludzie... tego po prostu nie da się opisać! Powiem Wam szczerze, że miałem kłopoty z przejściem pierwszego poziomu. No dobrze, ale teraz powiedzmy coś więcej o samej grze i jej elementach zręcznościowych, a nie tylko o myśleniu.

ZACZYNAMY

Po odpaleniu gierki pokazuje się nam średniej jakości intro przedstawiające atak praczłowieka na przybyłego z kosmosu ufoludka oraz odlot tegoż osobnika w przestrzeń kosmiczną. Nic dodać, nic ująć. Kolejna część „Ludzi" będzie dziać się na obcej planecie.

NO i CO ?

W samej grze nic się praktycznie nie zmieniło. Poziom graficzny ten sam, muzyka też nie zadziwia. Bardzo przyjemny jest interfejs gry. Postacią poruszamy się po prostu klikającmuszką w odpowiednim miejscu, a czynności wykonujemy klikając prawym przyciskiem myszy na prawej ikonce. Jeżeli powtórzymy to na lewej ikonie, przełączymy się na inną postać (jeżeli takowa istnieje).

KAMIENIE ZOSTAŁY RZUCONE...

„Humans 3" jest grą, której się szybko nie skończy. Starczy ona na kilka tygodni. Polecam ją szczególnie tym, którzy lubią i potrafią myśleć logicznie.

SIMON

STORM

BUL, BUL, BUL...

STORM
IPS '96
6 4 8 8
PC 486, 8 MB RAM, CD-ROM

Pamiętacie taką śmieszną gierkę „Dr Riptide"? Była (to znaczy jest) na którejś z naszych dyskietek shareware. W sumie nic skomplikowanego – pływa się małą łodzią podwodną, strzela się do rybek, czasem trzeba wypuścić małego robota (bodajże nazywał się Alvin), by wpłynąć w jakąś wąską dziurę i tam zrobić co trzeba. Całość zajmowała jedną dyskietkę, albo nawet pół.

Dlaczego piszę o tamtej grze a nie o „Stormie"? Ano dlatego, że poza zmianą nośnika (CD) i jego liczebności (trzy sztuki) większych różnic między tymi dwoma grami nie widać, przynajmniej od strony koncepcji. Tym razem pływamy – nie zgadniecie – małą łodzią podwodną, strzelając do różnych przeszkadzajek. Od czasu do czasu musimy – nie uwierzycie – uwolnić... no nie, nie robota, tylko nurka, który może wpłynąć w jakąś dziurę lub przepłynąć przez ławicę ryb blokującą nam przejście.

Skąd więc te trzy kompakty? Po pierwsze, w grze jest od groma bardzo dobrych animacji w wysokiej rozdzielczości – są filmiki na początku tłumaczące po co i dlaczego w ogóle gdzieś płyniemy, są filmiki w trakcie, zapoznające nas z sytuacją lub wprowadzające w nowe okoliczności, zapewne są też filmy na końcu, pokazujące jak to koniec końców udało nam się zniszczyć przeciwnika. Tego ostatniego nie wiem, bo nie starałem się dojść do końca – zaliczyliśmy z Młodym kilka pierwszych etapów, dość podobnych, choć za każdym razem co innego stanowi utrudnienie – raz jest to brak czasu, raz brak tlenu, kiedy indziej konieczność wymyślenia jak się przedostać przez ławicę ryb (strzelaj do rekinów OD RAZU, kiedy tylko zaczniesz poziom). W sumie nie było nudno, ale też żadna rewelacja – ot, taka fajna zręcznościówka.

Najgorsze, że niewiele więcej da się o tej grze napisać, nie lejąc wody. Gra jest z cyklu „cały czas w prawo", sprawnie – choć nie bez potknięć – zrealizowana. Najgłupsze potknięcie dotyczy nurka, który – zgodnie z podaną powyżej zasadą – potrafi płynąć tylko w prawo, więc kiedy płynie w lewo płynie tyłem...

W chwili kiedy to piszę nie znamy jeszcze ostatecznej ceny gry, więc trudno mi ocenić jak się będzie miała jej jakość do ceny. Obawiam się (w oparciu o informację o trzech płytkach), że jak na swój niski stopień komplikacji „Storm" może być zbyt drogi. Cóż, wyjdzie w praniu.

Robaquez





DUKEM ALL



Z materiałów, które od Was nadchodzą, można złożyć nie jedną, a trzy rubryki, i nie na pół, a na dwie kolumny każda. Aż strach zaczynać, bo nie wiadomo, czy lepiej zepsuć zabawę podając od razu wszystkie kody, czy może lepiej najpierw napisać jak pogrzebać w konfiguracji, a może zacząć od secret places? Po krótkim myśleniu zdecydowałem się na to trzecie, kodami jeszcze zdążymy sobie popsuć zabawę. Dzisiaj porcja materiałów od Goro z Ostrowca Świętokrzyskiego (coś nam ostatnio się Ostrowiec zaktywizował). Nadmieniam, że nie Goro jeden nadesłał tyle dobroci, Miki też, Jacek M. z Torunia, Wojtek O. z Nowego Sącza, Marek L. z Nowej Soli, Mariusz K. z Łodzi, Jacek P. ze Zbierska, Adam L. z Warszawy – wszyscy przysłali takie elaboraty, że samego czytania starczyłoby na tydzień... Koniec marudzenia, sięgamy do mięska. Dzisiaj szef kuchni poleca zraz, czyli poziom raz:

1. Zaraz po rozpoczęciu poziomu wskocz na brązową paczkę, a z niej na pochyłą ścianę. Stamtąd wskocz na poziomy podest pod napisem „Innocent". Poczekaj 3 sekundy. (RPG. Dukematch: bezsensowna lokacja, dobrze widoczna z zewnątrz, zainstalowana kamera).

2. Z tej samej pochyłej ściany wskocz do okna (czarny prostokąt). (Amunicja do RPG. Dukematch: Chaingun, system kamer, kamera, można się przed nią ukryć tylko na łóżku).

3. W pomieszczeniu 2. zadziałaj na plakat z blondynką. (Steroids. Dukematch: jak ktoś maniak to niech się tam schowa).

4. W hallu głównym rozwal kosz i naciśnij na ścianę w miejscu, gdzie stał kosz. Można też wskoczyć na kosz i próbować tego samego. Po kilku próbach powinno pojawić się przejście po lewej (od zegara). Dostaniesz się tam jetpackiem lub działając na podłogę pod przejściem. (Armor i przycisk zamykający wejście. Dukematch: niezła kryjówka, siedzący tam gracz odgrywa rolę boga, jeżeli kumpel otworzy Ci drzwi możesz je szybko zamknąć. Kamera w hallu nie dosięga do tego miejsca. Jedynym minusem jest brak dostaw amunicji).

5. I - w kiblu rozwal kanał wentylacyjny i przejdź przez niego. II – w sali projekcyjnej zadziałaj na ścianę obok ściany z gaśnicą. (Amunicja do shotguna. Dukematch: system kamer, nawet niezła kryjówka, ale nie jak rozwalać przeciwnika).

6. W salonie gier uruchom Duke Nukem, spójrz 20 stopni w prawo (szybko). (Holoduke. Dukematch: można się tam schować, choć uciec ciężko).

7. W sali projekcyjnej wskocz na projektor. Po prawej stronie od kina tajne przejście. (RPG. Dukematch: nic ciekawego, można odwiedzać tylko po amunicję).

8. Gdy już puścisz film, strzel w dolną część ekranu. (Jetpack, amunicja do shotguna. Dukematch: chaingun, system kamer. Odwiedzać tylko po amunicję).

To były tajne przejścia udokumentowane, tj. opatrzone komentarzem „A secret place!". Oprócz tego istnieje kilka innych. Oto one:

9. I - dorwij jetpacka i leć nad palmę. Spróbuj wlecieć w drugi rząd okien nad krawędzią przed palmą (w jego lewą część). II – z pomostu koło przełącznika zeskocz na krawędź w stronę wyjścia do miasta. Idź dalej i dojdź do palmy, na którą wskocz. Następnie skocz w stronę okien. (RPG, shotgun, chaingun, pipebomb... Dukematch: rules! Najlepsza skrytka na tym etapie. Można młócić na zewnątrz, jesteś niewidoczny. Jeżeli kolega Cię wyczuje czołgając się, przejdź w kąt pokoju koło telewizora. Dopaść Cię może tylko z miejsca, gdzie jest atomic health albo pipebomb. Świetna na amatorów).

10. W korytarzu prowadzącym do windy (która jedzie do salonu gier) jest kosz. Wskocz na niego i podskocz. W czasie lotu w najwyższym punkcie wciśnij spację. Powtórz manewr (bez spacji). (Nightvision, apteczka i pipebomb. Dukematch: Można się nieźle schować i podpuszczać kumpla do wizyty w salonie gier, a potem traktować go bombką).

Tyle tajnych miejsc. Czas na taktyki dla dwóch graczy, czyli jak przechytrzyć tajniaka:

1. Nie stosuj taktyki walki totalnej, bo długo nie pociągniesz.
2. Staraj się ganiać przeciwnika i w dogodnym momencie wystrzelić rakietkę prosto w twarz.
3. Nie strzelaj w plecy, to denerwuje.
4. Skorzystaj z miejsca 9. jeśli nie masz lepszego pomysłu.
5. Zaczaj się w miejscu często odwiedzanym, np. hallu (4.).
6. Stosuj pipebomb'y. Możesz rzucić ich kilka (wystarczy Ctrl,6,Ctrl,6,Ctrl...). Naciśnięcie guzika powoduje detonację wszystkich bomb. Jest to dobra taktyka w salonie gier (obstaw trzy wyjścia i czekamy schowani w miejscu 6.
7. Zasypuj przeciwnika komentarzami, np. „Choć do salonu, zabawimy się!". Przeciwnik podąża, a my zastawiamy bombkę i czekamy sobie w miejscu 10.
8. Jeśli widzisz bombkę i nikogo wokół, spróbuj przez nią przebiec. Jeśli przeciwnik jej nie zdetonuje, dochodzi ona do Twojego arsenału.

Uwaga: w kwestii podpisu. Informuję, że Kameleon Super jak to kameleon zmienił kolory i już nie jest kameleonem. W dniu dzisiejszym dukał o nuku

Jaszczur Taki Sobie

Wśród tych, którzy nadesłali przemyślenia o Duke'u wylosowaliśmy Michała Frydryszaka i Marka Lisa. Zgodnie z ich życzeniem otrzymają pełną wersję „Duke Nukem 3D".

Konkurs TS i firmy UltraMedia – rozwiązanie

Pora na rozwiązanie konkursu, w którym nagrody będące częściami multimedialnego komputera ufundowała firma UltraMedia.

Zanim jednak ogłosimy zwycięzców przyjrzyjmy się pytaniom. Nie wszystkie były tak banalne, jak to się niektórym wydawało, ale w sumie o to chodziło, żeby się wydawało. Na kilkaset odpowiedzi, które przyszły było tylko 11 prawidłowych!

W pierwszym pytaniu chodziło o komputer multimedialny firmowany przez UltraMedia. Nazywa się on Orkan-5, a nie P100 Multimedia, jak odpowiedziało niemal 85% uczestników konkursu. Najwyraźniej nie chciało im sie sięgnąć po PC Magazine 4/96, w którym był jego test (pisaliśmy o tym we wstępie do konkursu).

Z drugim pytaniem dotyczącym pisma o grach, które jako pierwsze wydało 50 numerów nie było żadnych problemów. Wszyscy wybierali nasz tytuł i słusznie.

Trzecie pytanie o sterowniki w Windows 95 nie okazało się już takie łatwe. Prawidłową odpowiedzią było częściowe zgodzenie się z twierdzeniem, iż Windows 95 mają programowe sterowniki do urządzeń PnP. W większości przypadków mają, lecz urządzenia nietypowe, czy pojawiające się na rynku po premierze Windows 95 korzystają już z własnych.

W pytaniach czwartym (o największą firmę na ulicy Nowogrodzkiej w Warszawie) i piątym (o grę zajmującą najwięcej płytek CD) należało wskazać odpowiednio firmę UltraMedia i grę „Phantasmagoria" (tu spora część się myliła podając „Wing Commandera IV").

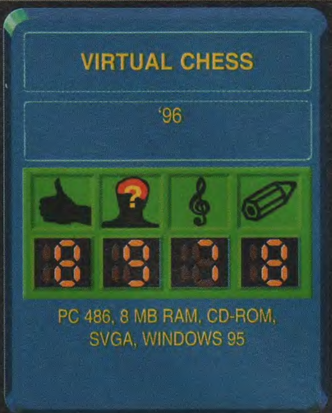
A oto zwycięzcy, którzy nie tylko mieli szczęście odpowiedzić poprawnie na pytania, ale także wylosować nagrody:

1. Grzegorz Graczyk z Zembrzyc – Radio Track
2. Marek Czmielewski z Opole – Communication System
3. Marcin Samiczek z Kielc – moduł wavetable
4. Jacek Skup z Kielc – Gold 16
5. Artur Załęski z Siemiątkowa – napęd CD GoldStar 4x
6. Piotr Wrona z Gdańska – Multimedia Speakers System

Wszystkim uczestnikom w imieniu naszym i firmy UltraMedia gorąco dziękujemy za udział w konkursie, zwycięzcom gratulujemy. Nagrody zostaną przesłane pocztą.



VITUAL CHESS



Bezlitosny goniec

„...W grze ostatniej, w której figury mogą wykonywać ruchy rozmaite i dziwaczne oraz posiadają różną i zmienną wartość, złożoność uchodzi mylnie (błąd nader pospolity!) za głębię. Uwaga ma w niej ogromne znaczenie. Dość, by osłabła na chwilę, by coś się przeoczyło, a wyniknie stąd porażka lub przegrana. Ponieważ posunięcia możliwe są nie tylko różnorodne, lecz także niejednakie co do swego znaczenia, przeto prawdopodobieństwo owych przeoczeń wielce się pomnaża; i w dziewięciu wypadkach na dziesięć wygrywa raczej gracz uważniejszy niż bystrzejszy..." – Edgar Allan Poe

W taki oto sposób E.A.Poe przedstawił nam swoją tezę na temat szachów. Trochę ma racji, ale ja i tak uważam, że szachy to gra wymagająca myślenia.

CO TO JEST ?

„Virtual Chess 95" to jak sama nazwa wskazuje „wirtualne" szachy pod Windows 95.

„VChess" znajdują się na jednym CD. Same szachy zajmują coś około 35MB zaś resztę wypełniają animacje. Na łamach naszego pisma „Virtual Chess" już były opisywane z tym, że była to wersja pod Windows 3.1.

Czego można się po nich spodziewać? Po pierwsze niezłej teksturowanej grafiki 3D i wysokiego poziomu komputera.

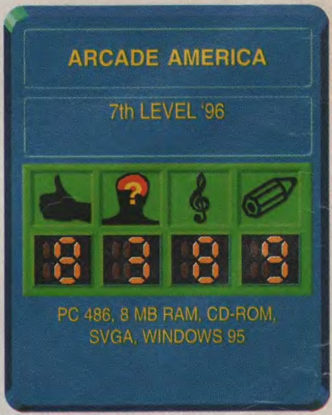
Teraz może trochę więcej o samej grze. A więc gramy za pomocą myszki. Dzięki systemowi WIN95 możemy sobie pootwierać całą masę okienek i przywoływać je z listwy w odpowiednich momentach. To jest jedno udogodnienie w porównaniu z poprzednią wersją. Widok na planszę możemy przybliżać, oddalać, obracać, itp. Po prostu trójwymiarowość. Możemy grać z kolegą, komputerem w zwykłe pojedyncze spotkanie lub cały turniej.

PODSUMOWANIE

„Virtual Chess 95" to jedne z lepszych szachów dostępnych na rynku. Od swojej poprzedniej wersji wiele się nie różnią, posiadają kilka udogodnień. Jeśli ktoś uwielbia grać w szachy i chce sprawdzić swoją inteligencję (jak to pragnie uczynić Aragorn) to gorąco polecam ten produkt.

SIMON

ARCADE AMERICA



Felek i przyjaciele

Firma „7th Level" zasłynęła po takich grach jak „Tuneland" bądź „Battle Beast". Były to produkcje przeznaczone dla młodszej części graczy. Tak samo jest z nową gierką tej firmy „Arcade America".

WAKE UP!

Fabuła jest strasznie banalna i dziwaczna.

W pewnym miejscu w Ameryce stał sobie domek. Mieszkała w nim pewna liczba dziwacznych stworków. Gdy pewnego dnia jeden z nich zaspał, reszta z nich próbowała go obudzić. Skutkiem tego było wysadzenie części kontynentu w powietrze i rozrzucenie stworków po całym kraju. Nasz bohater zbudzony hałasem postanawia odnaleźć swoich przyjaciół.

I tu zaczyna się gra.

COME ON!

Wędrujemy po wielu miastach Stanów Zjednoczonych i ratujemy swoich kolegów, a odbywa się to w różny sposób np. podczas walki bokserskiej musimy bezpiecznie przejść po drabinkach do wyjścia (jedno z drugim ma tak dużo wspólnego, że aż się nie można nadziwić, ale to jest urok tej gry).

Jedyną wadą jaką dostrzegłem jest brak tekstów podczas gry. W ten sposób musimy się dobrze wsłuchiwać w dialogi wymawiane przez bohaterów.



OD STRONY TECHNICZNEJ...

Grafika jest starannie wykonana i wyświetlana w trybie SVGA, natomiast sam motyw graficzny zaczerpnięty z „Battle Beast". Do tego dochodzi nastrojowa muzyczka i synteza mowy. Gierka chodzi tylko pod WIN95.

AND WHAT NOW?

Uważam, że jest to dobry produkt przeznaczony dla młodszej części publiki. Jeśli ktoś ma młodsze rodzeństwo lub dzieci w wieku do 12 lat to gorąco polecam!

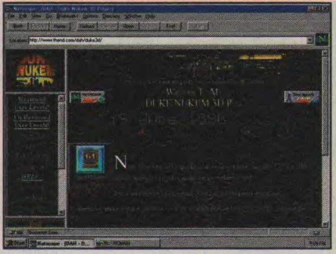
SIMON





GRACZA KĄCIK INTERNETOWY





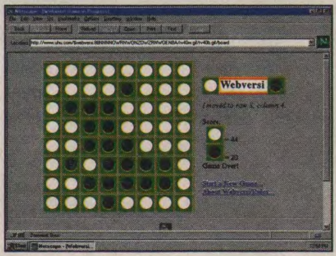
Dzisiaj dość nietypowo, bo zamiast jednego konkretnego tematu będzie mała sieczka, ale to dlatego, że chcemy poruszyć kilka niezależnych spraw. Po pierwsze, dość regularnie zarzucacie nam w swoich listach, że podajemy mało adresów, że w kąciku mieści się ich raptem kilka zamiast kilkudziesięciu... Cóż, uważamy, że ilość niekoniecznie przechodzi w jakość, ale żebyście sami mieli się okazję przekonać, czy warto posiadać duuużo adresów, czy też może lepiej dysponować tylko kilkoma, za to dobrymi, dzisiaj porcyjka dla DOOMowiczów – przeróżne strony, lepsze i gorsze, z różnymi rzeczami – edytorami, WAD-ami, wszystkim czego tylko dusza może zapragnąć. Powodzenia w przedzieraniu się przez tę dżunglę informacji, zebranych przez Matheusa.

Pełna (i uaktualniana) wersja podobnej listy znajduje się na serwerze ftp.cdrom.com, znaleźć ją też można w listach dyskusyjnych z serii rec.games.doom.*.

Teraz druga sprawa, w pewnym sensie wynikająca z pierwszej. „DOOM" już się niejednemu przejadł, nie żeby nie dawało się w niego grać, ale w końcu ile można – zwłaszcza (to takie zwierzątko, jak wiadomo gołąb siada blisko okna, a zwłaszcza na parapecie), że pojawiła się bardzo dobry inna gra – „Duke Nukem". Mamy kącik poświęcony Dukowi, więc nie będę się tu w tym miejscu na ten temat teraz rozpisywać, ale dwa adresy podam. Pierwszy, to samo źródło źródeł – czyli BBS Apogee (http://www.apogee1.com). Jest to dość ciekawa rzecz, jako że nie często spotyka się w Internecie klasyczny BBS, z logowaniem, hasłami, lokalnymi konferencjami i tak dalej – tu jest właśnie tak. Zasady korzystania są takie same jak w każdym BBS-ie, trzeba się zalogować jako nowy użytkownik i od tego momentu ma się dostęp do wszystkiego – można pościągać sharewarowe wersje ich gier, obejrzeć zdjęcia załogi itd. Fajne, choć nie rewelacyjne – ale w końcu źródło źródeł...

Drugi adres dukowo-nukemowy, to http://www.thend.com/dah/duke3d. To już nie jest żadna strona oficjalna, ale wielka i rozbudowana jak się patrzy. Nowe poziomy, stare poziomy, cheaty, edytory – wszystko, czego dusza zapragnie. Wygląda na to, że ktoś ma dużo czasu i pieniędzy, jako że nie widać żadnego innego zastosowania tego samego serwera, ale w końcu nie nasze to zmartwienie, korzystajmy, pókiśmy młodzi.

I trzecia, ostatnia sprawa. Jak na razie nie trafiliśmy nigdzie na grę internetową z prawdziwego zdarzenia – taką żeby rzeczywiście był do niej potrzebny Internet, i żeby bez sieci



i związanych z nią technologii gra nie miała sensu. Pewne próbki tego, co można zrobić (ale dalekie jeszcze od tego, co rzeczywiście oferuje taka Java na przykład), pojawiły się w UHU (http://www.uhu.com) – co by to nie znaczyło i gdzie by to nie było, można tam zagrać w wersję Asteroidów (taka sobie, Java mi się wiesza) i w Webversi – czyli reversi albo też Otello. Zabawa całkiem niezła, nawet jeśli nie ma żadnego znaczenia, czy przeciwnik jest gdzieś daleko, czy też jest nim kupiony za własne, ciężko zarobione pieniądze procesor w Twoim własnym komputerze.

Matheus,
matheus@idsserv.waw.ids.edu.pl
Borek,
borek@mi.com.pl

http://www.idsoftware.com/
http://doomgate.cs.buffalo.edu/
http://www.gtinteractive.com/
http://www.mantis.co.uk/doom/
http://www.ravensoft.com/
http://www.ypn.com/games2/a659.html
http://www.ypn.com/games2/a662.html
http://www.yahoo.com/Recreation/Games/Computer_Games/Titles/Doom/
http://www.msilink.com/~solso/doom.html
http://www3.hmc.edu/~tkelly/docs/doom
/http://www.cis.ksu.edu/~trm/doom.html
http://www.eecs.wsu.edu/~rkinion/doom.html
http://web.one.net/~cjs/doom.html
http://www.megsinet.net/barr/Doom.html
http://www.PooterMan.com/doom.html
http://www.tach.net/public/doom.html
http://haven.ios.com/~bookers/Doom.html
http://www.borg.com/~chris/
http://www.cs.tulane.edu/www/Ward/doom.html
http://norden1.com/~bielby/id/heretic.main.html
http://www.csv.warwick.ac.uk/~phuer/
http://www.erie.net/~mrdoom/
http://www.via.nl/cgi-bin/ssis/users/jaspars/Welcome.html
http://www.mindport.net/~ptrainor/doom.html
http://weber.u.washington.edu/~hodges/doom2.html
http://ourworld.compuserve.com/homepages/The_Williamsons/
http://www.vidgames.com/ps/software/doom.html
http://www.zensoft.com/Raven/Hexen.html
http://www.gac.edu/~bgustafs/macdoom_park.html
http://www.li.net/~dsquid/doom/doom.html
http://www.pavilion.co.uk/bdd/
http://www.best.com/~lyle/doombook.shtml
http://www2.islandnet.com/~ccaird/idgames/
http://home.earthlink.net/~doomer/
http://www.dragonfire.net/~KingStevie/doom2.html

http://www.teleport.com/~pcwace/
http://www.msen.com/~psteele/dhaven/dhaven.html
http://www.cen.uiuc.edu/~cf9038/simpdoom/
http://www.umn.edu/nlhome/m206/chasa001/raven/
http://www.interlog.com/~symcon/levelnet.html
http://www.island.net/~idendy/http://www.cris.com/~gala/doom.html
http://www.linefeed.com/linefeed/alek/dario/dmatch.html
http://yoyo.cc.monash.edu.au/~dbiggs/
http://www.tisl.ukans.edu/~sparks/DOOM.html
http://pwp.usa.pipeline.com/~pcupka/doom.htm
http://www.cstone.net/~mbreeden/pages/punishr.html
http://users.aol.com/mreed3015/
http://www.neosoft.com/~teamtnt/
http://doomgate.cs.buffalo.edu/~williams/
http://cres1.lancs.ac.uk/~esasb1/doom/
http://www.welch.jhu.edu/homepages/samtay/
html/handbook.htmlhttp://www.webcom.com/deth/
http://mcmsmo.usmc.mil/doom/doom.html
http://www.geopages.com/hollywood/2299/ticprod.html
http://mailer.fsu.edu/~mwiskema/doom.html
http://www.pcug.org.au/~dean/
http://unix.hacks.arizona.edu/~heretic/heretic.html
http://www.geopages.com/hollywood/1757/
http://www.serve.com/SpookU/doom7734/doom7734.htm
http://www.cybercity.dk/users/ccc2112/home.html
http://www.geopages.com/SiliconValley/2145/
http://users.aol.com/rambutt9/rambutt/rambutt.html
http://www.geopages.com/siliconvalley/2636/
http://www.public.asu.edu/~ermac/mk/doom.html
http://www.cris.com/~driller/

http://www2.best.com/~smmcnutt/smhexen.html
http://www.worldaccess.nl/~redhouse/doom2.htm
http://205.198.115.66/html/doom/
http://www.mainelink.net/~elf66/
http://www.gamers.org/wtf/
http://www.radware.net/users/giboney/
http://www.usa.net/~mustaine/mtn_king.html
http://www5.ios.com/~rhentz/doompage.html
http://www.maverick.org/maverick/twc/twc.shtml
http://www.cs.mcgill.ca/~martins/invasion/invasion.html
http://www.sound.net/~cyberdmn/
http://members.aol.com/wadpaks/page.html
http://www.netins.net/showcase/zero/doom.htm
http://junior.wariat.org/~rgp/
http://www.devlab.com/kronos/index.htm
http://server.berkeley.edu/~thomasm/deathmatch/
http://chat.carleton.ca/~pderbysh/fury.html
http://www.math.purdue.edu/~clever/DOOM/doom.html
http://www.eskimo.com/~mtomas/DoomWADCheats.html
http://www.smartlink.net/~sid/
http://www.vivanet.com/~pecora19/dwyp/dwyp.htm
http://www.umich.edu/~gregl/dhe.html
http://www.montefiore.ulg.ac.be/~quinet/games/doom-en.html
http://www.stud.montefiore.ulg.ac.be/ftp-mirror/olivier/
http://www.agt.net/public/allang/DoomEd.html
http://www.mmmutants.com/~renegade/main.html
http://csntitas.cs.utas.edu.au/ed-209/
http://www.wolfenet.com/~sbs/index.html
http://www.ai.mit.edu/people/jknight/demon.html
http://www.umn.edu/nlhome/g253/hoffo002/dmapedit/
http://www.cis.ufl.edu/~thoth/purplefrog/editor.htmlhttp://www.pen-
net.com/drsleep/
http://www.geopages.com/hollywood/2298/
http://www.cs.utah.edu/~blood/triad.html
http://www.iscs.nus.sg/~siakaili/dman.html
http://www.xs4all.nl/~jwkorver/
http://www.prima.ruhr.de/home/slop/r-u-n.htmlhttp://

fly.hiwaay.net/~jfdement/jserve/
ftp://ftp.cdrom.com/pub/idgames/
ftp://ftp.orst.edu/pub/doom/
ftp://ftp.infomagic.com/pub/mirrors/doom/
ftp://ftp.uwp.edu/pub/games/id/id-mirror/
ftp://mirrors.aol.com/pub/pc_games/doom/
ftp://ftp.gamers.org/pub/games/idgames/
ftp://sunsite.doc.ic.ac.uk/packages/idgames/
ftp://ftp.dungeon.com/pub/msdos/games/IDgames/
ftp://ftp.calvacom.fr/pub/pc/doom/
ftp://ftp.jussieu.fr/pub/idgames/
ftp://ftp.linkline.be/mirror/idgames/
ftp://ftp.fu-berlin.de/pc/msdos/games/doom/
ftp://ftp.urz.uni.heidelberg.de/pub/games/id/id-mirror/
ftp://flinux.tu-graz.ac.at/pub/idsoftware/
ftp://ftp.luth.se/pub/games/doom/
ftp://ftp.sunet.se/pub/pc/games/idgames/
ftp://ftp.sun.ac.za/pub/msdos/idgames/
ftp://nctuccca.edu.tw/PC/games/DOOM/
ftp://ftp.dstc.edu.au/pub/pc/games/idgames/

ftp://ftp.idsoftware.com/idstuff
ftp://sunsite.unc.edu/pub/Linux/games/doom/
ftp://sunsite.icm.edu.pl/pub2/linux/games
ftp://en.ecn.purdue.edu/pub/doom/
ftp://playground.sun.com/pub/doom/
ftp://ftp.activesw.com/pub/doom/
ftp://ftp.mantis.co.uk/pub/doom/

Z przedostatniej chwili: IPS CG otworzył właśnie swój sklep internetowy mieszczący się pod adresem **http://www.ipscg.waw.pl**, w którym będzie można wydać swe ciężko zarobione pieniądze na dobra pierwszej potrzeby, czyli gry komputerowe. Z okazji otwarcia przewidziane są liczne atrakcje (m.in. kupując będzie można otrzymać liczne plakaty reklamujące gry, które już się ukazały lub ukażą; będzie można także otrzymać specjalne pudełko „Rippera" z magnetycznym uchem!)

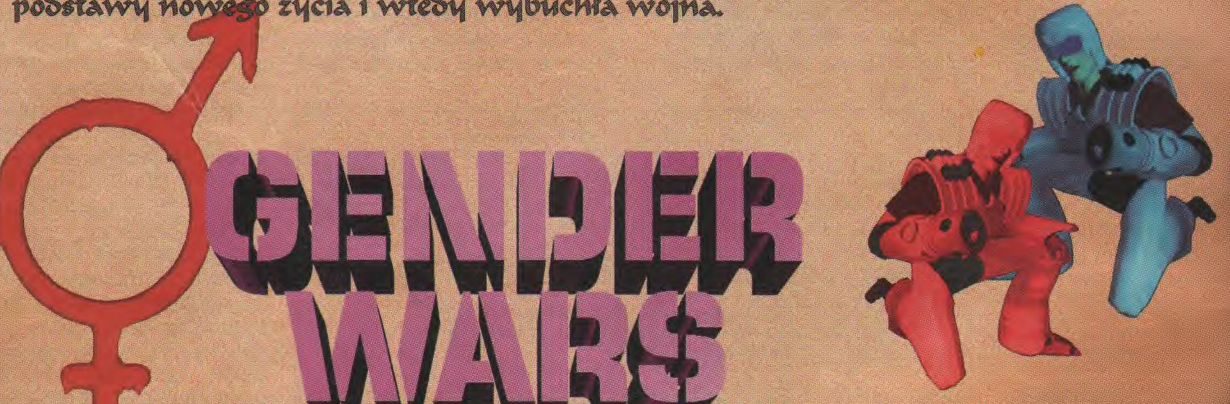
BBS

Znowu kilka słów – niestety, ciągle jeszcze nie są to dobre wiadomości. O ile udało się pokonać 95% kłopotów, o których pisałem miesiąc temu, system w dalszym ciągu nie jest do końca w porządku. Z niezrozumiałych (nie tylko dla mnie, tak dziwnych objawów jeszcze nie widzieliśmy jak wydawnictwo długie i szerokie) powodów system wiesza się dość regularnie – wyłącznie wtedy, gdy uruchamiana jest kopia interpretera poleceń (czyli np. każdy batch uruchamiany z wnętrza BBSu ma spore szanse go powiesić). Żeby nie było żadnych wątpliwości – dysk był przeformatowany, system zainstalowany po raz kolejny, więc to nie o to chodzi!!!! Sprawa jest znacznie bardziej skomplikowana, jak na razie nie bardzo wiadomo jak to ugryźć... Póki co jestem cały czas w Warszawie, więc system nie wisi nigdy dłużej niż kilka godzin, ale idą wakacje i zaczynam się powoli bać.

Wasz SysOp

OBWIESZCZENIE

Wojna pomiędzy kobietami i mężczyznami rozprzestrzenia się w sposób niekontrolowany.
Książki historyczne pełne są przypuszczeń jak doszło do tego konfliktu.
Wygląda na to, że dominacja mężczyzn zakończyła się w okresie "Ładu Politycznego".
Równość płci tolerowana była przez jakiś czas, ale powoli obie płcie zaczęły zwalczać się, podzieliły się i żyły oddzielnie bez normującego wpływu naturalnych przeciwieństw.
Przez kilka lat stereo-typowe męskie i damskie rządy utworzyły podstawy nowego życia i wtedy wybuchła wojna.





W wymyślonym miejscu i łatwo zapomnianym czasie leży Królestwo Magii.
Miejsce zalane głupotą, przesączone perwersją, pachnące domem, przyjemnie niesmrodliwe.
Jako Sidney Wężowiec, albo Shah-Ron weź udział w czarnej komedii w towarzystwie gburowatego Karczmarza i jego czarujących kolegów.

Tipsy & kody

Tytuł na lipiec

No tak, mamy wakacje. Czy wiecie co to słowo oznacza? WAKACJE!!! Nie rozumiem więc co tutaj w ogóle robicie. Zamiast leniuchować pod jakimś drzewkiem, nad wodą, jeziorkiem czy morzem, zamiast chadzać sobie po górach i lasach, chce się Wam czytać taką rubrykę jak TnT? Podziwiam!

Dość tego, cieszę się, że przy pisaniu kodów zaczeliście się stosować do moich wskazówek. Dzięki temu możemy uniknąć źle wydrukowanych kodów. Najśmieszniejsze jest to, że przy pisaniu komentarza do numeru 4/96 w edytorze widziałem duże „Ž" jako przekreślone, a w druku ukazało się już jako Ż z kropką na górze. Nie przewidziałem tego faktu i dzięki temu dostałem kody, w których odróżnienie Z (zet) od 2 (dwójki) następowało przez dopisanie kropki nad Z. Fajnie!

Chciałbym jeszcze powitać na łamach miłośników konsoli Sony PlayStation, którzy bardzo szybko rosną w siłę. Mam nadzieję, że nie ustaniecie w pracy i będziemy dostawać od Was coraz więcej materiałów. Trzymajcie się!

Dean

PS. Zasłyszane w Fido:

Był sobie gościu, który miał opiekować się kilka godzin dzieckiem. No ale w telewizji był mecz, więc gościu wsadził dzieciakowi na uszy słuchawki, podłączył do adaptera i poszedł oglądać.

Wraca po 90 minutach, a tu dziecko stoi, tłucze główką o ścianę i krzyczy: „Chcę!!! Chcę!!! Chcę!!!". Gościu zdziwiony bieże słuchawki, zakłada, a tam:

„...Czy chcesz usłyszeć bajeczkę? ...khrhr... Czy chcesz usłyszeć bajeczkę? ...khrhr... Czy chcesz usłyszeć bajeczkę? ..."

AMIGA

APIDYA / J.A.M. (Kuba Szczapiński)
Rozwal bossa nr 1 specjalną torpedą (2-3 sek. przytrzymaj fire i puść). Potem złap amorka – znajdziesz się w bonusowych rundach 3-D.

CYTADELA / DIM (Dariusz Makowski)
Dla wszystkich, którzy jeszcze nie przeszli gry Cytadela, podaję kody:
1. Weź Action Replay'a i rozwal zabezpieczenie przed tym kartridżem.
2. Monitoruj przerwanie lev. 2 – $68 (INTENA 3) – i przechwyć sprawdzanie klawiatury.
Jak się jeszcze trochę potrudzisz, to otrzymasz następujące kody:
Energia: KBBMORMS (skrót od: kiedy byłem bardzo mały obie ręce mi śmierdziały),
Amunicja: HOTKISS,
Przechodzenie przez ściany: IDAHO,
Mapa: LORIEN,
Następny poziom: KITIARA,
Cała bomba: ALIBABA,
Nieśmiertelność, nietykalność: HOTKIWI.

DARKMERE / J.A.M. (Kuba Szczapiński)
W sklepie obsługiwanym przez brodacza (to zaraz na początku gry), walcz z barbarzyńcą (to ten łysawy z mieczem). Po wygranej, wyjdź z pomieszczenia. Po około 2-3 sekundach wróć do sklepu i znowu wyjdź. Po 2 sek. wróć itd. Zwróć uwagę na truposza (musisz trochę popróbować).

LOST PATROL / MIKE
W wiosce zadawaj pytania na zasadzie słów kluczowych, np: AMMO, FOOD, VIETCONG.

SAVAGE / MIKE
Wpisz: BRUISER – nieśmiertelność.

SENSIBLE WORLD OF SOCCER 95/96 / KOOPER
Przed meczem można zobaczyć drużynę przeciwnika i wybrać jednego zawodnika, wtedy jego „głowa" zacznie mrugać. W czasie meczu pojawi się nad nim kwadrat. Pozwoli Ci to lepiej go „przypilnować".

WORMS / B. Sokólski
1. W czasie gry wciśnij P (pauza), a następnie klawisz ESC. Uruchomisz tajne menu, w którym możesz zrobić prawie wszystko, np: możesz sprawić, że wszystkie pełzaki będą mieć po 1 stopień energii.
2. Sposób na zrobienie własnej planszy w tej grze:
Najpierw sformatuj byle jaki dysk, dla którego daj nazwę „LEVEL_DISK" (napisz to koniecznie z dużych liter). Potem wgraj program pt: „Deluxe Paint". Ustaw tryb 8-kolorowy i zacznij rysować swoją planszę. Pamiętaj, że czarny kolor będzie tłem (przestrzenią) planszy. Po narysowaniu obrazka zmień rozdzielczość w opcji „Page size" na „960 na 350". Następnie zapisz swój obrazek, ale tak, żeby po nazwie obrazka nadanej przez Ciebie była kropka „.", a bezpośrednio po niej „WRM" z dużych liter. Nazwa obrazka też musi być napisana dużymi literami. Później wgraj grę „WORMS" i w opcji RECORD na ostatniej stronie jest opcja CHANGE LEVEL DISK. Kliknij na nią, a zapali się pomarańczowa dioda – nie przejmuj się. Po zapaleniu pomarańczowej diody włóż dysk z zapisanym obrazkiem. Ponownie kliknij na opcję CHANGE LEVEL DISK. Po wczytaniu wyjdź z opcji RECORD i zacznij grę. Po pojawieniu się zarysów planszy wciśnij prawy przycisk myszy i wpisz nazwę swojego obrazka, ale bez kropki i rozszerzenia „WRM". To wszystko – grasz na własnej planszy.
Uwaga: to działa na A600 i A500, nie wiem czy sprawdzi się na A1200. Nie jestem także pewny, czy zamiast rozdzielczości 960 na 350, nie powinno być 950 na 360.

PC

DESCENT 2 / Jacek Kubacki
Wpisz podczas gry:
ZINGERMANS – nieśmiertelność,
MOTHERLODE – dodatkowe rodzaje broni,
ALIFALAFEL – akcesoria,
EATANGELOS – 100% celność pocisków,
CURRYGOAT – wszystkie klucze.

HEXEN / Janusz Sawicki
Jak mając „Hexena" pograć w „QUAKE'a":
– zacznij grę jako CLERIC na najwyższym stopniu trudności;
– w pierwszym poziomie wejdź na dzwonnicę;
– uderz w dzwon 1 raz, po 10 sek. uderz 4 razy, po 10 sek. 9 razy, po 10 sek. uderz 6 razy;
– po dziewiątym uderzeniu zapisz grę w pierwszym slocie jako: SEISMIC SHIFT PLEASE;
– po powrocie do gry wpisz szybko: ALPOROIFLLFIOROPLA.

FURY3 / Janusz Sawicki
TRYMEON – nietykalność,
IMTUFF – 30 sek. nietykalności,
ICUNOMO – 30 sek. niewidzialności,
LIVITUP – jednostki turbo,
GIVITUP – 1000 jednostek turbo,
SSMOKIN – 950 jednostek turbo,
PACKIN# – broń nr #,
FRAMEIT – liczba klatek animacji/sek.
URDUSTD – przyspiesza grę,
SCOPEIT – oscyloskop,
JUMPNIT – kończy poziom,
TUFENUF – osłony,
TMWORMIT# – przejście do poziomu #.

MAGIC CARPET 2 / Jacek Kubacki
Podczas gry napisz I, WINDY, <ENTER>.
Następnie kombinacje z ALTem:
F1 – więcej czarów,
F2 – więcej mana,
F3 – zabicie przeciwników,
F4 – zniszczenie zamków przeciwników,
F5 – zniszczenia balonów przeciwników,
F6 – uzdrowienie,
F7 – zabicie potworów,
F8 – punkty doświadczenia,
F9 i F10 – wypróbuj sam.
Shift – C - ukończenie levelu,
Shift – D - ukończenie operacji.

POLANIE / EuGeniusz & Nostradamus
Jeżeli nie możesz jeszcze wybudować palisady, to na stronie, z której przychodzą wrogowie postaw najtańszy budynek i nie rozpoczynaj jego budowy. Wrogowie będą znęcać się nad poukładanymi w stosy balami do budowy. Wtedy możesz ich bezkarnie atakować od tyłu.

SKAUT KWATERMASTER / Howling Fox
Jeśli nie macie ochoty na dekodowanie alfabetu Morse'a na tablicach, podaję treść informacji:
Tablica w zameczku:
DO ROZBICIA ATOMU POD BRAMĄ ZAMKU PRZYDA CI SIĘ MŁOTEK ORIGAMI ZROBIONY Z KARTKI PAPIERU
(atom to odpady radioaktywne. Uwaga: trzeba je najpierw wykorzystać do radiacji sera)
Tablica w kościele:
TURYSTA POTRAFI UGOTOWAĆ Z JAGÓD ELIKSIR SKOCZNOŚCI PRZYDATNY NA PRZYSTANKU
(aby wskoczyć do kontenera).

TERMINATOR – FUTURE SHOCK / Janusz Sawicki
Podczas gry przytrzymaj ALT, naciśnij „/", zwolnij klawisze i wpisz:
BANDAID – amunicja i zdrówko,
FIREPOWER – broń i amunicja,
ICANTSEE – nocny widok,
NEXTMISSION – przejście do następnej misji,
SUPERUZI – zwiększa siłę rażenia UZI,
TURBO – przyspiesza grę.

THEME PARK / Wojciech Sitkowski
Podczas negocjacji z dostawcami, pracownikami, itp. gdy chcesz zawrzeć zgodę trzymaj wciśnięty lewy klawisz myszy na prawej główce. Zawsze się uda.

TRANSPORT TYCOON / Mr Areck (KTOŚ)
Jeżeli rada miasta nie zgadza się na wyburzenie drogi, to postaw na niej swoje tory, a następnie przejedź buldożerem – w ten sposób wyburzysz drogę bez problemu.

TRANSPORT TYCOON / Wojciech Sitkowski
Jeśli konkurencja ma silnie rozwinięty transport samochodowy, to można go wyeliminować. Na drodze przeciwnika zbuduj tory (w poprzek) i obok ZBR. Następnie w ZBR zbuduj lokomotywę (jakąś taniochę) i wypuść ją na tor. Gdy wyjedzie i światła na przejeździe zaczną migać, zatrzymaj lokomotywę. Komputer jest na tyle głupi, że nie będzie próbował wybudować objazdu.

WORMS / K.D
Kilka rad na zwycięstwo z komputerem:
1. Jeżeli komputerowi zostaną dwa robaki, to podkop się pod pierwszego, a drugi strzelając z góry trafi swojego.
2. Postaw nad robakiem komputera drabinę – wystarczy, że strzeli, a straci punkty.
3. Komputer nie widzi min i łatwo na nie wchodzi.
4. Podczas Replay'a wciśnij lewy przycisk mychy, a może się zmieni wynik.

ATARI XL/XE

DRACONUS / T.M.
SELECT + START + OPTION + Fire = nieśmiertelność.

LODE RUNNER / T.M.
Control + Shift + F - życie,
Control + Shift + A - wyjście z dołka,
Control + Shift + U - następna plansza,
Control + Shift + R - koniec gry.

ZYBEX / T.M.
Jeśli gracie we dwójkę, to niech pierwszy gracz zbiera to, co zestrzelił drugi i na odwrót.

COMMODORE 64

ARKTYCZNE POLOWANIE / Ślązak
Jako kod wpisz: BOCZEK, a potwory Cię nie zabiją.

ASTERIX / MAB
Gdy zostaniesz aresztowany i znajdziesz się w więzieniu, mając klucz, każde wyjście i wejście powiększa ilość żarcia.

BATMAN THE MOVIE / MAB
Przechodząc grę na jednym życiu zabij się dwa razy – pod koniec czwartego etapu – 500.000 punktów.

BURMISTRZ / MAB
Linia 296 to żywność, a 294 to forsa.

DRUID / VERAX
Po resecie, X = ilość:
POKE 33977, X - woda,
POKE 33978, X - ogień,
POKE 33979, X - prąd,
POKE 33980, X - klucze,
POKE 33981, X - niewidzialność,
POKE 33982, X - golem,
POKE 33983, X - chaos.
Nieograniczoną ilość:
POKE 37095, 0 – woda, ogień, prąd,
POKE 37940, 0 – niewidzialność,
POKE 37436, 0 – golem,
POKE 39421, 0 – chaos,
POKE 39795, 0 – klucze.
SYS 5120 – restart.

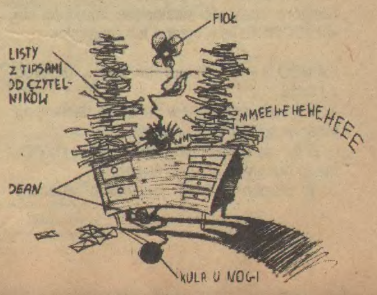
FALCON PATROL / MAB
Wpisz:
POKE 16764,36: POKE 16705, 2
Uruchom przez RUN i jesteś nieśmiertelny.

FETRIS / VERAX
Po resecie:
POKE 23019, 173 – nieśmiertelność,
SYS 2640 – restart.

FIGHTER BOMBER / Truskawka Boys... (Konrad z Łodzi)
Nie wpisuj swojego imienia, tylko wpisz KYLIE – lot bezpośrednio nad celem.

FIRST SAMURAI / MAB
Efektowna śmierć: zatrzymaj grę i naciśnij jednocześnie U + H + N + M + K + SPACE.

FRANKENSTEIN / Beryl
Zresetuj grę i wpisz:
POKE 34741, 165
SYS 32768
Będziesz miał niekończącą się energię.



GAUNTLET 3 / PsYCHO BiLLy
SHIFT/LOCK-iem uruchomisz czar – musisz znaleźć fioletowy flakonik.

GIANA SISTERS / PsYCHO BiLLy
W levelu 8 (z robalem – szefem) jest tajne przejście do 11. Gdy pojawi się wnęka przed ostatnią komnatą (z bossem) rozbij drugą cegiełkę – spadnie kamień. Wskocz na półkę, zbierz diamenty, wejdź na pierwszą cegiełkę i podskocz.

GOONIES / Artur Smacki
Po wgraniu tytułowego segmentu (dla stacji dysków) przed uruchomieniem wpisz:
POKE 2813, 169 – nieśmiertelność,
SYS $083C - uruchomienie.

GREAT COURT / Beryl
Jeżeli serwujesz, dawaj maksymalnie w bok. Komputer ma małe szanse na odebranie.

GWIEZDNY MANAGER / Beryl
Na początku weź kredyt 90 tys. $. Sąd i tak Cię uniewinni lub odsiedzisz kilka dni.

GWIEZDNY MANAGER / Ślązak
Jeżeli przeciwnik zaatakuje Ciebie, a Ty nie masz wojska, to istnieje sposób na odbicie swojej planety w jednej rundzie:
Wejdź do menu „koszary" i wybierz zaatakowaną planetę. Kliknij na „atak na wroga" i wtedy pojawi się menu z siłą wojsk, którą możesz wysłać do odbicia planety. Zamiast jak normalnie wybrać określoną jednostkę bojową, po prostu naciśnij na „+" i wtedy zacznie rosnąć siła bojowa armii, którą wyślesz. Uwaga: Przy tym triku gra czasami się zawiesza.

HOSTAGES / VANDALL
Terrorystów można zrobić w jajo: np. postrzelaj po górnych oknach, a „wejdź" jednym z grupy uderzeniowej gdzieś na dole.

HOT SHOT / PsYCHO BiLLy
SYS 2076 – uruchamia grę.

IKARI WARRIORS / Artur Smacki
POKE 19289, 10 – nieśmiertelność,
SYS 16589 – restart.

INFILTRATOR / VANDALL
Jeśli założysz żółte ubranko, to goście zobaczą Cię dopiero jak na nich wjedziesz, ale wtedy nie pokazuj papierów, tylko w pomieszczeniu potraktuj ich granatami gazowymi, a na zewnątrz gazem.

INTERNATIONAL KARATE / Otis
Wciskając klawisze Z + X + C + Spację, zobaczysz pokaz walki pięciu wojowników.

MANIAC MANSION / VANDALL
Jak dostać się do leżaka w basenie:
– Musisz jedną osobą poćwiczyć na ciężarkach (przed łazienką), potem otworzyć lewą kratę przed domem i dojść do zaworów, które trzeba odkręcić. Druga osoba musi już czekać obok drabinki i gdy woda się obniży, zejść na dno, znajdziesz tam też klucz.
Uwaga: Wodę należy wlać z powrotem do basenu, gdyż grozi to przegrzaniem się reaktora, który znajduje się właśnie w basenie.
– Otwórz Bernardem radio w salonie i wyciągnij część, będzie ona pasować do radionadajnika na górze.
– Numer policji kosmicznej znajdziesz na plakacie, tam gdzie jest radionadajnik.

MECHANICUS / VANDALL
Na pierwszym stole jest coś, co przypomina trójkąt: kiedy znajduje się z prawej strony, naciśnij F1, a kulka wyleci tak, aby odbić się od niego i wpaść do uruchamiacza osłon (+ 1000 pkt).

OLLIE AND LISA / Otis
Podczas gry wciśnij po kolei wszystkie klawisze. Duchy stają się nieszkodliwe.

P.P. HAMMER / VANDALL
Niektóre kody do poziomów znajdują się w HISCORE, jako imiona lub nazwiska.

RAMBO 3 – 1 / Truskawka Boys... (Konrad z Łodzi)
1. Aby wyłączyć prąd w drzwiach naciśnij na kolec w ścianie w 1 budynku.
2. Żeby nie wpaść na minę w drodze do drugiego budynku, idź pod murem.
3. W drugim budynku jest alarm widoczny wtedy, gdy masz założone okulary na podczerwień.
4. Dziurę w drugim budynku wyłączysz naciskając kolec na ścianie.

RESCUE / VERAX
Po resecie:
POKE 38196, 173 – nieśmiertelność,
SYS 37120 – restart.

ROBOCOP / Artur Smacki
Na poziomie 5 wejdź do połowy schodów i zestrzel Thugsa.

SCENE ADVENTURE / MAB
Wybieraj kolejno odpowiedzi:
D, A, A, B, B, C, B, C, D, B, A, D - wynik ponad 100%.

STRIKE FLEET / Beryl
Rakiety woda–woda zniszczysz strzelając ze statku, dla którego są przeznaczone, najlepiej w odległości 25 – 30 km. Jeżeli dostałeś torpedą od łodzi podwodnej, nie goń jej statkiem, tylko wyślij śmigłowce. WYPRZEDŹ U-boota i dopiero wtedy wystrzel obydwie torpedy. Nie strzelaj torpedami z odległości większej niż 8.5 km, gdyż U-boot ją minie, a Ty stracisz dużo czasu.

WEST BANK / Beryl
Za trudno? Wystarczy, że zmienisz przy pomocy monitora: A $31A9 DEC $8F na LDA A $8F, co da Ci nieśmiertelność.

WRESTLING SUPERSTARS / Beryl
Każdego pokonasz odbijając się od bandy i dając Fire + góra. Grając z Golden Boy'em nie daj się dopchnąć do bandy.

KONSOLE

CD32

BANSHEE / Grzegorz Gmużdek
Wpisz się do NIGHTSCORE jako MARY WHITEHOUSE, a będziesz mógł postrzelać sobie do cywilów i zwierząt podczas gry.
Jeśli wpiszesz się jako KANNIJADE KREW, staniesz się nieśmiertelny, a dodatkowo będziesz mógł przeskakiwać levele za pomocą przycisków na joypadzie, którymi przy słuchaniu płytki CD przerzuca się piosenki.

DIGGERS / Grzegorz Gmużdek
Na ekranie wyboru stref przesuń kursor na wyraz FUJALE i wciśnij czerwony przycisk. To samo zrób wskazując kursorem CHONSKEE i DEENA, a zdobędziesz dostęp do każdej lokacji (także do tych ze znakiem zapytania).

GAME BOY

HYPER LODE RUNNER / Mikołaj Jopczyński
Po naciśnięciu START – pauza, + SELECT – pokazuje się cała plansza.

MARIO LAND 2 / Mikołaj Jopczyński
Naciskając dół + A można rozłupywać kamienie, na których się stoi.

PIPEDREAM / Mikołaj Jopczyński
Gdy się ułoży wymagane minimum rur (DIST 0), można nacisnąć SELECT – woda popłynie szybciej.

TERMINATOR 2 / Mikołaj Jopczyński
Aby pokonać robota na końcu 1 i 3 planszy należy:
– najpierw strzelać w działka po bokach robota,
– potem strzelać w górną część „głowy", a gdy ona wyleci w powietrze, strzelać w dolną część,
– następnie strzelać w miejsce, z którego wylatują bomby.

NINTENDO

BOOMERANG KID / BONIEK
2 tajne poziomy:
1. SHARK CITY – na pierwszym drzewie, na przedostatniej gałęzi skocz w lewo.
2. SHARK FIN CREEK – gdy staniesz na znikającej platformie, nie ruszaj się, dopóki nie zniknie.

DOUBLE DRAGON / RAYDEN
W pierwszej planszy bij tylko pięścią, a zdobędziesz dwa punkty doświadczenia.

FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE / RAYDEN
Kiedy zjedziesz do boksu, trzymaj wciśnięte Turbo A i Turbo B - wymiana opon trwa 4 sekundy.

IRONSWORD WIZARD & WARRIORS 2 / Wojtek Jędrzejewski
Złote obiekty:
Wind Level: GOLDEN EGG leży z prawej strony góry. Oddaj je ptakowi, który siedzi na szczycie z lewej strony góry.
Water Level: żeby znaleźć GOLDEN FLY, wyskocz na szczyt drzewa z prawej strony i użyj zaklęcia WATER SPOUT.
Fire Level: wejdź do komnaty zbudowanej z żółtych skał i użyj zaklęcia FLEET FOOT. Skocz, ciągle naciskając przycisk A. Wpadniesz w prawy korytarz, gdzie znajduje się GOLDEN CROWN.
Odnalezienie złotych obiektów jest konieczne do ukończenia gry.

MECHANIZED ATTACK / Wojtek Jędrzejewski
Możliwości przejścia tej gry:
Wariant A:
1. Na morzu
2. Plaża
3. Dżungla nocą
4. Jaskinia
5. Pociąg
6. Baza
Wariant B:
1. Na morzu
2. Plaża
3. Wodospad
4. Czołg
5. Jaskinia
6. Baza
Wariant C:
1. Na morzu
2. Plaża
3. Dżungla nocą
4. Jaskinia
5. Czołg
6. Samoloty
7. Baza
Wariant D:
1. Na morzu
2. Plaża
3. Wodospad
4. Pociąg
5. Kanały
6. Samoloty
7. Baza
Wariant E:
1. Na morzu
2. Plaża
3. Wodospad
4. Czołg
5. Kanały
6. Pociąg
7. Baza
Wariant F:
1. Na morzu
2. Plaża
3. Dżungla nocą
4. Jaskinia
5. Czołg
6. Kanały
7. Pociąg
8. Baza
Wariant G:
1. Na morzu
2. Plaża
3. Wodospad
4. Pociąg
5. Samoloty
6. Dżungla nocą
7. Jaskinia
8. Pociąg
9. Baza

MEGA MAN 4 / Remek
Na niektórych planszach znajdują się niebieskie (albo coś w tym stylu) puszki z energią. Zbierz je, ale tylko w jednej planszy, następnie strać wszystkie życia. Wciśnij continue, zebrane puszki będą nadal wśród Twego arsenału, a w miejscach, które odwiedziłeś, pojawią się nowe. Zrób tak kilka razy, najlepiej na planszy Scul-mana – jest ich tam najwięcej.

POWER BLADE 2 / Remek
START, potem krzyżak w dół i ponownie START – jesteś cyborgiem (fajnie, nie?).

RAD RACER 2 / Wojtek Jędrzejewski
1. Zredukuj prędkość do zera. Przytrzymaj przez kilkanaście sekund dół, a potem nie puszczając go wciśnij A - bez rozpędzania się uzyskasz maksymalną prędkość.
2. Gdy nie dojedziesz do mety, ukazuje się mapka trasy i informacja o długości przejechanej jej części. Naciśnij START – ukaże się ekran tytułowy. Wciśnij teraz jednocześnie A i START – możesz kontynuować rajd od trasy, na której się zaciąłeś.

ROBIN HOOD PRINCE OF THIEVES / MASTER (GAME)
W obozie, kiedy spotkasz MARION (jest przy wejściu), nie podchodź do niej, bo stracisz DUNCANA wraz z przedmiotami przez niego niesionymi.
W lochach I zabierz Peterowi miecz i daj w wolną rękę ROBINOWI – Peter i tak niedługo odejdzie, a miecz jak znalazł. Tak samo trzeba zrobić z przedmiotami niesionymi przez Petera, ale trzeba je oddać AZEEM'owi.
W lesie I tuż przy synu LITTLE JOHNA jest jakby grób. Weź i użyj klucza o nazwie Chest – jest niedaleko Babci. Wejdź do Playera i użyj go (USE). Teraz wyjdź z Playera i zabierz RED POTION.

SOCCER SIMULATOR / BONIEK
Gdy strzelasz karnego, naciśnij równocześnie A i B.

PEGASUS

BIG NOSE THE CAVEMAN / Mr Areck (KTOŚ)
Grając w tę grę łatwo zapomnieć co i gdzie można kupić (walutą są kości). Oto więc ściąga:
Koniec 2 planszy, sklep na lewo:
DOUBLE CLUB – 5 kości
FAST CLUB – 5 kości
AUTO CLUB – 5 kości
FAST CLUB – 5 kości
FAST STONNING – 5 kości
POWER STONES – 5 kości
Sklep w środku:
JUMP SPELL – 4 kości
HARD SPELL – 6 kości
LIGHT SPELL – 10 kości
QUICK SPELL – 10 kości
SLOW SPELL – 5 kości
Sklep na prawo:
EXTRA LIFE – 15 kości
JUMP SPELL – 4 kości
DOUBLE CLUB – 3 kości
DOUBLE STONE – 3 kości
FAST STONNING – 3 kości

BOOMERANG KID / R. KOEMAN
Wciśnij SELECT i trochę przytrzymaj – śmierć bez czekania na koniec czasu.

CHIP AND DALE / Paweł Chmielowski
Gdy niesiesz skrzynkę, naciśnij dół. Bohater schowa się w skrzynce, jest to jednak jednorazowa osłona (gdy jakiś pies lub coś tam innego wskoczy na skrzynkę, znika razem z nią).

CHIP AND DALE 2 / Miehooo A.D.
Na poziomie z rurami, grając we dwójkę, idź aż do blokady przejścia złożonej z trzech metalowych kwadracików. Niech jeden teraz zeskoczy do wody, a pojawi się Twoja postać na balnie u góry. Zeskocz na podnośnik, drzwi się otworzą, a stopień wyżej będą dwa identyczne podnośniki. Niech obydwie postacie staną na nich, wtedy gruba rura pęknie – wejdźcie do niej, a zagracie w coś ciekawego w kosza.

DICK TRACY / Mariusz Gągolewski
Na 3 poziomie dowody przestępstwa są w nr: 5C, 5G, 7A, 7D.
Na 4 poziomie: 1C, 1J, 2C, 6G, 9J.
Na 5 poziomie: 1C, 3H, 8C, 9D.
Bandzior do aresztowania: poziom 3 – 1D, poziom 4 – 5J.

EXULIVENT CASTLE / Hugo
Gdy grasz, w drugim joypadzie poprzyciskaj A lub B.
FANTASTIC ADVENTURES OF DIZZY / Mr Areck (KTOŚ)
Jeżeli napotkasz przepaść, która jest za szeroka, aby ją przeskoczyć, wciśnij przycisk B - Diz-

Tipsy & kody

zy będzie się huśtał na linie (pod warunkiem, że nad przepaścią wisi hak i masz linę w kieszeni).

MICRO MACHINES / Paweł Chmielowski
1. Jeżeli masz trudności z przejechaniem drugiej jazdy na czas (nie możesz przejechać przez wodę), przyjrzyj się dokładnie kamyczkom. Zauważysz, że po ich jednej i drugiej stronie ciągną się dwie linie. Jedź cały czas pośrodku między nimi, a w miejscu gdzie nie ma kamyczków nie utopisz się i przejedziesz bezpiecznie na drugą stronę.
2. Gdy jedziesz po krawędzi stołu bilardowego, a przed Tobą jedzie jakiś samochód, staraj się jechać za nim tak, aby go cały czas popychać. Na zakręcie on wypadnie z trasy na podłogę, a Ty trochę zwalniając wejdziesz w zakręt i potem dodając gazu szybko pojedziesz dalej (Ja zawsze tak robię. Ale jestem zły!).

MIGHTY FINAL FIGHT / Mariusz Gągolewski
Gdy EXP przekroczy limit: Turbo B i na ukos do dołu – tajny cios.

ROBIN HOOD PRINCE OF THIEVES / Dawid Totoń
Na ekranie tytułowym naciśnij osiem razy A i osiem razy B. Teraz możesz wpisać hasło. Oto wszystkie hasła:
stage 2 – catacomb,
stage 3 – wall,
stage 4 – locksley,
stage 5 – dubois,
stage 6 – chase,
stage 7 – cathedra,
stage 8 – boar,
stage 9 – well,
stage 10 – chapel,
stage 11 – tax,
stage 12 – master,
stage 13 – pond,
stage 14 – village,
stage 15 – celts,
stage 16 – town.
Jeśli chcesz podziwiać koniec gry (ślub), wpisz wedding. Jeśli będziesz w jaskini dzika (stage 8 – boar), stań na środku i naciśnij 4 razy search – zobaczysz: złoto, łuk, bandaż i zbroje. W zamku Marian (stage 5 – dubois), są dwa pokoje, a klucz masz tylko jeden. Aby wejść do drugiego pokoju, musisz w pierwszym nacisnąć search, a zobaczysz klucz do drugiego pokoju.

ROBIN HOOD PRINCE OF THIEVES / Dr LIZAK
Aby pokonać wielkiego byka bez utraty energii, musisz albo dobrze grać, albo naduić START, a potem wybrać opcję SEARCH. Zdobędziesz kamizelkę, która ochroni Cię przed rogami byka.

ROBIN HOOD PRINCE OF THIEVES / Dr LIZAK and R. Koeman
Kiedy rozwalisz jakiegoś rycerza i pojawi się jego ciało, najedź na nie, naciśnij START, a potem SEARCH. Da Ci to jedzenie, dzięki któremu będziesz mógł wyrównać energię.

SCHOOL FIGHT / Dr LIZAK
1. Uderz przeciwnika tak, aby się zatrzymał, podejdź do niego, wciśnij B Turbo – przerzut lub mocne ciosy z kolanka.
2. 2 x przód – super bieg.

SOCCER SIMULATOR / R. KOEMAN
Gdy masz piłkę, biegnij na pole karne przeciwnika i biegaj po nim, aż Cię skoszą – rzut karny. Najlepsze drużyny to Niemcy i Argentyna.

SUPER MARIO BROS 3 / Hugo
Jeśli masz P - czyli możliwość latania i chcesz jej użyć na jakiejś planszy, to przed jej wzięciem, spójrz, czy nie przechodzisz przez rurociąg, który jest uznawany za planszę, gdyż po wyjściu z niego, będziesz znów zwykłym kotem.

SUPER ROBIN HOOD / R. KOEMAN
Rozpędź się – krzyżak w bok – a następnie w dół – wślizg.

ULTIMATE STUNTMAN / Mr Areck (KTOŚ)
1. Na 2 planszy wciśnij A i góra – megaskok.
2. Na 5 planszy wciśnij A - szybowiec zwolni.

SEGA GAME GEAR

DONALD DUCK / CZARNE ANIOŁY
Będąc w śnieżnej krainie wybieraj dolne przejścia – zdobędziesz dwa życia.

SHINOBI / CZARNE ANIOŁY
Po włączeniu gry, poczekaj aż zniknie napis „SEGA" i trzymając górę wciśnij START – wejdziesz do „SOUND TEST".

SEGA GENESIS

EARTHWORM JIM 2 / DJ FOX
Wduś pauzę, a potem:
1. A, B, C, C, C, A, A, B - dodatkowe życie.
2. C, B, B, A, C, B, A, A - amunicja.
3. C, C, C, C, A, A, A, C - lepsza broń.
4. C, C, C, C, A, A, A, B - lepsza broń.
5. A, A, C, C, B, A, Lewo, Lewo – dodatkowa kontynuacja.
6. C, B, C, Lewo, Prawo, Lewo, A, B - 3 poziom.
7. A, A, C, C, B, B, A, A - 2 poziom.
8. C, A, B, C, A, B, Góra, Dół.

VECTORMAN / DJ FOX
1. Wduś pauzę, a potem: Dół, Prawo, A, C, Góra, Lewo, A (ew. potórz cały ciąg).
2. Pauza, a potem: C, A, Lewo, Lewo, A,.C, A, B (ew. wszystko powtórz).

SEGA MASTER SYSTEM

F-16 Fighter / Remek
Gdy wrogi samolot wystrzeli w Twoim kierunku rakietę samonaporwadzającą, przyciskiem 1 w drugim joypadzie uruchom ECM i wykonuj najdziksze manewry jakie potrafisz. Rakieta wybuchnie za Tobą. Gdy zostaniesz trafiony i spadasz, wciśnij obydwa przyciski (1+2) – katapulta.

SEGA MEGA DRIVE

FLINK / JANEK
1. Żeby wejść do drzewa, należy stanąć przy dziurze i użyć czaru shrink (patrz TS 42/9). Musisz najpierw mieć kule dwóch bossów. Skrzynki, kamyczki i informacje podnosi się dół + A. Dwie plansze przed wulkanem stań przy tronie i użyj czaru ghost.
2. W planszy z kratą, idź do końca w prawo (od kraty), stań na krawędzi i skocz w prawo, pojawi się platforma z dwoma życiami.

ROAD RASH / JANEK
Jeżeli nie możesz przejść (przejechać) jakiejś planszy, wybierz opcję „Split screen" – jedziesz na mniejszym ekranie (ok. 0.40), ale masz więcej energi własnej i BIKE'A. Jak będziesz biegł, to policja Cię nie złapie, bo na liczniku będziesz miał 15 mph.

ROAD RASH 2 / JANEK
Jeśli chcesz zabrać komuś broń jedź równolegle do niego, a jak podniesie łapę, to bij go po twarzy. Każdy motor z NITRO CLASS ma przyspieszenie 2*gaz (B).

SEGA MEGA DRIVE 2

SUPER HANG ON / MASTER (GAME)
Na planszy tytułowej naciśnij A + B i później (trzymając A + B) wciśnij C lub START – secret menu, w którym można: posłuchać muzyczek, ustawić poziom trudności gry i ilość czasu (TIME ADJ), czy też zmienić wersję gry z angielskiej na japońską (ciekawe kto zna japoński?).

SEGA SATURN

VIRTUAL FIGHTER 2 / DJ FOX
1. Wybierz Akirę i naduś: Dół, Góra, Prawo, A + Lewo – będziesz grał Duvalem.
2. Przy wybieraniu postaci naduś równocześnie: Góra + C.

SNES

EARTHWORM JIM 2 / DJ FOX
Wduś pauzę, a potem:
1. Lewo, SELECT, Prawo, SELECT, Lewo, SELECT, Prawo, SELECT – dodatkowe życie.
2. SELECT, X, X, X, X, X, X, SELECT – amunicja.
3. X, X, X, X, A, A, X, SELECT.
4. A, SELECT, A, B, X, Y, X, Y.
5. A, B, X, Lewo, Prawo, Lewo, A, B.
6. A, X, Lewo, Prawo, X, Lewo, Prawo, Lewo.
7. X, X, X, X, B, B, B, B.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER / CZARNE ANIOŁY
Jeśli miałeś pecha i pięciu Twoich zawodników zostało wyrzuconych za brutalną grę, to od tej pory możesz faulować ile chcesz – sędzia miękknie i nie daje czerwonych kartek (działa do końca meczu).
Aby ujrzeć pełne zakończenie, trzeba ukończyć grę w wersji „HARD".

TOP GEAR 2 / CZARNE ANIOŁY
Wpisz w password:
Y]L#]4GYJ26[CY[RQD%+YY – 'znajdziesz się w USA (ostatni etap) z najlepszym wyposażeniem i sporą gotówką (101000$).

SONY PLAYSTATION

3D LEMMINGS / Dok GENiusz
Kody na naszą maszynkę są takie same jak na PC-ta.

DOOM / DJ FOX
Poniższe kombinacje należy wpisywać po wduszeniu pauzy:
1. Dół, L2, kwadrat, R1, Prawo, L1, Lewo, koło.
2. Prawo, lewo, R2, R1, trójkąt, L1, koło, X.
3. X, trójkąt, L1, Góra, Dół, R2, Lewo, Lewo.
4. Trójkąt, trójkąt, L2, R2, L2, R2, R1, koło.

DOOM / Dok GENiusz
Ukryte poziomy, kody: 3CLKJLX921, PLMT4X9K22.

DOOM / Marcin „Yoshimitsu"
Ukryte poziomy, kody.
The Military Base: KZ8RPYML56.
The Marshes: 6V4X29QBHK.
Fortress of Mystery: BGHPWP5Y46.

JOHNNY BAZOOKATONE / Marcin Jagodda
Kody:
PILCHARD – nieśmiertelność,
KRISTIAN – niespodzianka.

JUMPING FLASH / Dok GENiusz
Gdy ukończysz grę, przy wyborze poziomu zatrzymaj się na słowie EXTRA. To dodatkowe poziomy, poza tym będziesz mógł wykonywać POCZWÓRNE skoki.

NBA JAM / Marcin Jagodda
W „Tonight's Match Up-Screen" wciśnij przyciski:
– kwadracik, krzyżyk, kółko, trójkąt (x5) – duże głowy,
– trójkąt, kółko, krzyżyk (x5) – wielkie głowy,
– kwadracik, kółko (x5) – mini gracze,
– trójkąt, krzyżyk (x5) – wysocy gracze.

NOVASTORM / Dok GENiusz
Zdobądź odpowiednią liczbę punktów, aby dostać się do HIGH SCORE, gdzie wpisz TWIRLY! – w opcjach dojdzie wybór poziomu.

OF ROAD INTERCEPTOR / Dok GENiusz
Aby mieć dużo forsy na ekwipunek na ekranie opcji wciskaj: kwadrat, X, kółko * 6, L1.

STREET FIGHTER MOVIE / Dok GENiusz
Aby zagrać jako AKUMA, na planszy z wyborem postaci wciśnij góra, R1, Dół, L2, Prawo, L1, Lewo, R2 (należy zrobić to szybko). Wybierz GUICE'a, będziesz walczył jako AKUMA.

TEKKEN / Dok GENiusz
Gdy przejdziesz wszystkie osiem poziomów GALAGI podczas ładowania gry (co jest prawie niemożliwe), będziesz mógł walczyć z DEVIL KAZUTA.

THEME PARK / Marcin Jagodda
Jako Nickname wpisz „Bovine". Teraz w czasie gry wciśnij jednocześnie kwadracik, krzyżyk, kółko – wzrasta ilość kasy (można powtarzać).

TOSHINDEN / Dok GENiusz
Aby walczyć jako GAIA, na ekranie tytułowym (gdy z boków wyjeżdżają opcje) należy SZYBKO wciskać dół, dół lewo, lewo, kwadrat. Jeśli usłyszysz FIGHT! to znaczy, że zadziałało. Przy wyborze postaci zatrzymaj się na EIJI'm, wciśnij góra i dowolny Fire.

TOTAL ECLIPSE / Dok GENiusz
Wybór dowolnego poziomu: na ekranie głównych opcji trzymaj SELECT, wciskaj TRÓJKĄT, L1, KWADRAT, puść SELECT i wciśnij TRÓJKĄT, L1 , KWADRAT, TRÓJKĄT, L1, KWADRAT i dół.

TWISTED METAL / DJ FOX
1. Kod na nieskończoną amunicję:
Trójkąt, odstęp, kwadrat, koło, koło.
2. Nieśmiertelność:
Kwadrat, trójkąt, X, odstęp, koło.

WIPEOUT / Dok GENiusz
Aby ścigać się od razu w klasie RAPIER, na pierwszym ekranie opcji wciśnij i przytrzymaj L2, R2, lewo, SELECT, START i wciśnij X. Ukryta trasa (FIRESTAR): gdy już masz klasę RAPIER, ponownie na pierwszym ekranie opcji trzymaj: L1, R2, Prawo, START, KWADRAT, KÓŁKO i wciśnij X.

WWF WRESTLEMANIA / Marcin Jagodda
Podczas wyboru postaci trzymaj przyciski L1 oraz R2 i naciśnij kwadracik, krzyżyk, kółko, trójkąt – Unilmited Combo!

ZERO DIVIDE / Dok GENiusz
Aby się dostać do ukrytych robotów:
XTAL - skończ grę bez kontynuacji,
ZULU - skończ wszystkimi ośmioma robotami,
NECO – skończ osimioma + ZULU + XTAL.

VIRTUAL BOY

MARIO TENNIS / DJ FOX
Na ekranie tytułowym wduś: Lewo, lewo, prawo, lewo, prawo, SELECT.

Tipsy & kody

ABBYS
COMMODORE 64
Otis
1. PARAMBOLAGES
2. COFFEX
3. BRIGMAN
4. THEDEEP
5. DEEPCORE
6. 27064596

ADDAMS FAMILY 2 – PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT
PEGASUS
R. KOEMAN
HJ6HR – 3 SERCA
FJ6HN – 4 SERCA
6-81K - 5 SERC
GJ516 – uratowana 1 osoba
G-77(c) – uratowane 2 osoby
6T67F - uratowane 3 osoby
6R5HL – uratowane 4 osoby
Po wpisaniu 6R5HL wejdź w drzwi przy których stoisz – ostatnia runda.

AMAR STORY
GAME BOY
Dok GENiusz
1. LISUEURO
2. NINTENDO
3. ROBSONIS
4. OUTRUNST

BLUE LIGHTING
ATARI LYNX
Dok GENiusz
Kody do misji:
2. PLAN
3. ALFA
4. BELL
5. NINE
6. LOCK
7. HAND
8. FLEA
9. LIFE

BWRA FIGHTER DELUXE
GAME BOY
Dok GENiusz
1. RWSM
2. HGKM
3. CPFG
4. FRSM
5. DKLF

DICK TRACY
PEGASUS
Mariusz Gągolewski
2 – 207-119-060
3 – 164-003-201
4 – 036-224-136
5 – 007-215-047

DYNA BLASTER
GAME BOY
Dok GENiusz
1. MS88T7LW
2. LMNN3F?1
3. GMQN3DMG

ECCO JUNIOR
SEGA MEGA DRIVE
JERRY TEKNOMAN
3. SLR
4. CLR
5. JMO
6. FCJ
7. CRS
8. LJS
9. ROC
10. OSH
11. MRL
12. FSL
13. OFJ
14. JRF
15. LOM
16. FLR
17. RMJ

MICKEY MOUSE 4
GAME BOY
Piotr Cieśla „AZAEL"
2. LEAD
3. VISA
4. TREE
5. ZERO
6. NOSE
7. QUIZ
8. KING
9. TRAD
10. LOCK
11. WORD
12. TIME
13. RAIN
14. NAME
15. OPAL
16. RAIT
17. RING
18. FIRE
19. YARD
20. SONG
21. GOLD
22. LAND
23. TWIN
24. FUSE
25. SPOT
26. NEWS
27. ROSE
28. RACE
29. DISK
30. HAIR
31. JAZZ
32. GAME
33. HOLD
34. BIRD
35. DOLL
36. WORM
37. STAR
38. IRON
39. ZOOM
40. HELP
41. ENDG

PITMAN
GAME BOY
Mikołaj Jopczyński
2. 08AA
3. 0HMM
4. 0RYZ
5. 119B
6. 1931
7. 19XY
8. 1TQM
9. 22KP
10. 2ARW
11. 2K63
12. 2UC9
13. 33VX
14. 3BJQ
15. 3L48
16. 3V52
17. 455E
18. 4EG7
19. 4NJR
20. 4XVK
21. 54C6
22. 5C6C
23. 5MRL
24. 5WKT
25. 67QU
26. 6GXJ
27. 6Q3F
28. 6Z94
29. 76YH
30. 7FMU
31. 7PA5
32. 7Y0G
33. 8AAU
34. 820H
35. 8UYG
36. 8KM5
37. 9B3J
38. 939U
39. 9VQ4
40. 9LXF
41. A8RC
42. A0KG
43. ARCT
44. AH6L
45. B9J7
46. B1UE
47. BT5K
48. BJGR
49. CGGD
50. C75X
51. CZV2
52. CQJ8
53. EFGW
54. EGCP
55. EYK9
56. EPR3
57. FEX1
58. F5QB
59. FX9M
60. FN3Y
61. GCMA
62. G4Y0
63. GW0Z
64. GMAN
65. HMNN
66. HWZZ
67. H410
68. HCBA
69. JNWY
70. JXRM
71. J58B
72. JE21
73. KP73
74. KYE9
75. K6LP
76. KFTW
77. LQF8
78. LZ42
79. L7VX
80. LGHQ
81. MJHR
82. MTVK
83. M14E
84. M9F7
85. NHTL
86. NRLT
87. N0EG
88. N87C
89. PL2F
90. PV84
91. P3PV
92. PBWJ
93. QKB5
94. QV1G
95. Q2ZH
96. QANV
97. RYZG
98. RPN5
99. RFBU
??. R61H

SKELETON KREW
SEGA MEGA DRIVE
JERRY TEKNOMAN
1. BGWY
2. PSKJ
3. MDZT
4. WGBX
5. RDFK

STARQUAKE
ATARI & SPECTRUM
VANDAM
ATARI:
1. DELTA
2. TRAID
3. PENTA
4. KERNX
5. ATARI
6. WHOLE
7. SALCO
8. MINIM
9. ARGON
10. COSEC
11. CRASH
12. SECON
13. ARTIC
14. Z.A.P.
15. QUARK
SPECTRUM:
1. RAMIX
2. VEROX
3. TULSA
4. ASOIC
5. DELTA
6. QUAKE
7. ALGOL
8. EXIAL
9. KYZIA
10. ULTRA
11. IRAGE
12. OKTUP
13. SONIQ
14. AMIGA
15. AMAHA

TETRIS 2
SNES
Olek
Kody do opcji PUZZLE:
31. FT?
32. N7?
33. 48N
34. 8QN
35. 48R
36. 8QR
37. 2F2
38. XS2
39. 2FK
40. XSK
41. S8N
42. OQN
43. S8R
44. OQR
45. QF2
46. HS2
47. QFK
48. HSK
49. 4NQ
50. 8OQ
51. 4NO
52. 8OO
53. 2RV
54. X9V
55. 2R!
56. X9!
57. SNQ
58. OOQ
59. SNO
60. OOO
61. QRV
62. H9V
63. QR!
64. H9!
65. T19
66. 9V9
67. T1M
68. 9VM
69. WZ5
70. BL5
71. WZ1
72. BL1
73. V19
74. CV9
75. V1M
76. CVM
77. 5Z5
78. ?L5
79. 5Z1
80. ?L1
81. TW6
82. 926
83. TWZ
84. 92Z
85. WK4
86. B64
87. WKP
88. B6P
89. VW6
90. C26
91. VWZ
92. C2Z
93. 5K4
94. ?64
95. 5KP
96. ?6P
97. JP7
98. Z37
99. JPH
100. Z3H

Angel Devoid: Face of the Enemy

CD #1

SZPITAL
Lewo, dół.

ALEJKA
Gadaj z gościem, naprzód, spotkasz Lorraine i dostaniesz guna.

BAR
Gadaj z Seliną, wybierz diabełka, przygotuj guna i zastrzel ją – dostaniesz kartę Devoida, idź do męskiego kibla i zanotuj numer na ścianie. Wyjdź zewnątrz.
Maksymalnie na lewo powinna pojawić się furgonetka, z której wyjdzie uzbrojony osobnik – zabij, wejdź do pojazdu, otwórz wewnętrzne drzwi i weź dwa przedmioty (kartę i materiał wybuchowy). Wyjdź zanim wszystko wyleci w powietrze. Mogło się zdarzyć, że zamiast faceta z furgonetki zaatakował Cię samotny wojownik – wycofaj się i spróbuj jeszcze raz.

KASYNO
Wejdź zbliż się do stołu z grą Trixx, włóż kartę PEDI (tę od Seliny), graj 4 razy – przerwie Ci Mr. Digit i dostaniesz jego wizytówkę.

ALEJKA
Zastrzel brudasa i podnieś kartę dostępu do metra. Idź na stację i użyj karty.

CD #2

BAR DEATH 7
Wybierz normal. Masz pięć sekund na odnalezienie właściwej z 6 kombinacji do rozbrojenia granatu (jest losowana) – dostaniesz kartę wytrych. Wyjdź.

KANAŁ
Weź latarkę, do tyłu – zabij cyberdogi, do przodu – użyj karty wytrycha i wpisz 6974947. Zrób krok w prawo i wybierz aniołka. Otwórz lodówkę, aby zdobyć chipy. Wracaj na ulicę

SKLEP PANA DIGITA
Daj mu do obejrzenia trzy chipy i kartę z ciężarówki. Wyjdź. Uciekaj do labiryntu.

LABIRYNT
Skręć w lewo, a potem w prawo, użyj wytrycha na drzwiach.

KOŚCIÓŁ
Idź za wielebnym Goldem. Zobacz jak dostaje ataku i wyjdź. Do taksówki.

CD #3

WIĘZIENIE
Wybierz aniołka. Po eksplozji idź naprzód.

KLINIKA
Uruchom robota. Pokaż kość medyczną recepcjonistce, a potem doktorowi.

MAGAZYN
Prawo, przód, kliknij na pudełko, prawo, kliknij na drzwi. Facetowi z Death 7 daj chipa Death 7. Bądź anielski. Wycofaj się, prawo, ściągnij windę, zabij robota, dwukrotnie do przodu, naciśnij czerwony guzik i weź kartę.

MUZEUM
Naprzód i w prawo, wstukaj 2 (wcześniej 666 dla zabawy) i potwierdź.

GALERIA SZTUKI
Porozmawiaj z blondynką i pójdź za nią. Gdy będzie po wszystkim, wróć do muzeum wstukaj jeden i wyjdź.

TELEFON
Umieść w nim kartę medyczną. Szybko na motor, użyj karty Digita.

CD #3

Wejdź do sklepu, a potem ruszaj do kanałów, aby skierować się do pozostałych drzwi i użyć karty z magazynu.

CD #4

Przygotuj spluwę, zabij 6 gości. Przed Tobą teraz wybór jednej z trzech możliwości: czekaj, zabij Angela albo opuść Neo City szalupą ratunkową.

Dixie

ŁOKSRU DLA D

Przejdź przez salon i skręć w lewo. Schodami dojdziesz do pokoju na wprost. W kredensie odsuń pierwszą szufladę od góry i zabierz kartkę. W kominku znajdziesz kluczyk. Wróć do salonu, zamocz kartkę papieru w misce leżącej na stole. Ponownie skieruj się do pomieszczenia z kredensem. Otwórz czwartą, potem drugą szufladę i wyjmij pokrętło. Zejdź po schodach i skręć w lewo do sali z beczką. Obróć się w prawo i przejdź parę kroków. Po zabawnej animacji podejdź do baryłki i użyj na niej pokrętła. Kolce schowają się. Idź do salonu. Otwórz kluczem drzwi na wprost. Wejdź do pokoju i skręć w lewo. Znajdź maszynę. Wygląda jak jednoręki bandyta, tyle że obracają się dwie tarcze z cyframi. Musisz sprawić, żeby ułożyła się liczba 78. Jak? Bardzo prosto. Najpierw pociągasz za dźwignię, aby wypadła siódemka. Drugim razem zatrzymujesz na jedynce, a tarcza obraca się dokładnie o siedem miejsc, tak że jest ósemka. Cała sztuka. Kiedy wreszcie Ci się to uda, maszyna się otworzy, a w środku znajdziesz pierścień. Teraz wybierz się do pokoju z baryłką. Przejdź przez niego i przez korytarz aż natrafisz na drzwi z numerem „78". Otwórz je za pomocą pierścienia. Zejdź po schodach. Teraz następuje animacja rodem z „Indiany Jonesa". W pokoju, w którym się znajdziesz, spójrz na obraz przedstawiający twarz dziewczynki. Wizja podpowie Ci rozwiązanie zagadki. Podejdź do kamiennego stolika z wizerunkami zwiarząt i ustaw go tak, aby jeleń leżał na wprost. Otwórz drzwi wyjściowe. Nie oglądaj pokoju, tylko od razu maszeruj przed siebie. W ciemnym pokoiku wyłuskasz żółty klucz ukryty w dłoni szkieletu. Powróć do sali z obrazem dziewczynki. Biurko otworzysz rzecz jasna żółtym kluczem. Książkę z szuflady zabierz do pokoju, przez który tak szybko przemknąłeś i wsuń w przerwę na półce z książkami. Ujrzysz schody prowadzące na górę. W okrągłym pomieszczeniu przekręć koło maszyny 10 razy. Obróć się i wejdź do pokoju strzeżonego przez rycerzy. Nagle zostaniesz zaatakowany/a przez upiornego chojraka wbitego w zbroję płytową. Radzę w tym momencie zwracać uwagę na podpowiedzi ukazujące się na dole ekranu dotyczące uników. Nie chodzi tu jednak o kierunek, bo to podam – ważny jest moment wciśnięcia odpowiedniego klawisza. Nie można go naciskać nerwowo kilka razy, ani wszystkich naraz. Ma być to tylko właściwy klawisz, wciśnięty precyzyjnie w adekwatnej chwili. Najpierw zatem wciskamy „lewo", po chwili „prawo", znowu „lewo", aż w końcu kopiemy rycerza. Traci on równowagę, wpada do leju roztrzaskując się na drobne kawałki. W ferworze walki wbił on miecz w ścianę. Wyjmij go i wróć do pokoju z machiną. Tym razem obróć koło 7 razy. Obróć się, wejdź po schodach, idź do przodu, skręć w prawo. Drzwi otworzą się po włożeniu w otwór miecza. Po schodach dojdziesz do obserwatorium astronomicznego. Ustaw teleskop na znak strzelca (łuk i strzała). Spójrz przez szkło. Zauważysz zielone kropki. Następnie zmień na znak wodnika (fale) i zobacz jasnoniebieskie kropki. Zejdź i skieruj się do rzeźb przedstawiających te znaki zodiaku. Koło strzelca wciśnij zielony przycisk, koło wodnika jasnoniebieski. Zobaczysz animację. Wróć do pokoju z maszyną. Przekręć koło 10 razy. Obróć się, a w pokoju na wprost wyjmij pistolet ze skrzyni. Teraz obróć koło 3 razy. Strzel do witraża w pokoju za Tobą. Animacja ukaże podróż po gzymsie. Odwróć się i idź przed siebie. Możesz teraz albo zwrócić się w prawo i otworzyć tajne przejście, albo najpierw dojść do końca korytarza i doświadczyć wizji wyjaśniającej bardzo dużo (ale i tak treść jej będzie uszczególniona w końcowej sekwencji gry). Po wejściu do tajemnej komnaty przyssaj się do maszyny. Jeśli masz dużo czasu, możesz rozpracować na kartce ustawienia dźwigni i skutek, jaki wywierają one na przesuwanie się kół zębatych. Mi udało się rozwiązać problem przypadkowo – pokręciłem kilka razy i udało się. Tylko proszę bez przysłów ludowych o szczęściu, bo w ten sposób obraziłoby się resztę graczy. A to po prostu miało być proste do rozwiązania. W każdym razie chodzi o to, aby kulę znajdującą się na lewym kole umieścić w otworze wydrążonym w prawym kole. Jeśli Ci się to uda, pozostanie Ci tylko wejść po „schodach jak w Casino de Paris" i zabić ojca z pistoletu. Może to trywialne, ale do tego sprowadza się ta gra. Powodzenia.

kruk

Monkey Island 1

Cześć pierwsza:
The Three Trials
Idź do Scumm Bar i pogadaj ze wszystkimi piratami, zwłaszcza z tymi ważnie wyglądającymi. Poczekaj na moment, w którym kucharz wyjdzie do pierwszej sali, wejdź do kuchni i zabierz z niej kawałek mięsa i garnek. Wyjdź na pomost (w prawo), nadepnij kilka razy na ruchomą deskę. Kiedy ptak odleci, zabierz rybę. Idź do cyrku. Pogadaj z Braćmi Fettucini, kiedy zapytają czy masz hełm, załóż na głowę garnek. Krótka animacja i jesteś bogatszy o 478 sztuk złota (pieces of eight).
Wracaj do miasta. Kup mapę od faceta z papugą. Pogadaj z trzema facetami od szczura, co również może się wiązać z drobnymi wydatkami. Idź do domu z babką od Woodoo – pogadaj z nią, a z pierwszego pomieszczenia weź gumowego kurczaka. W sklepie obok kupisz szpadę i szpadel. Jeżeli w sklepie nikogo nie ma, musisz użyć dzwonka.
Idź na most, na którym stoi troll. Daj mu rybę zabraną ptaszysku na pomoście. Teraz idź dalej, aż trafisz na faceta, który nauczy Cię szermierki (a przynajmniej pewnych podstaw). Teraz idź na rozstajne drogi i poczekaj na piratów. Kiedy przyjdzie którykolwiek, musisz doprowadzić do pojedynku. W czasie walki słuchaj uważnie, co piraci od-

powiadają na Twoje wyzwiska i zapamiętuj właściwie odpowiedzi (będzie Ci ich przybywać w miarę, jak pojawią się nowe). Kiedy będziesz już w stanie pokonać każdego z nich, idź do sklepu i pogadaj z dziadkiem – powiedz mu, że chcesz walczyć ze Swordmasterem. Kiedy wyjdzie ze sklepu, idź za nim, aż dojdziesz w lesie do miejsca, w którym z ziemi wystaje tabliczka. Porusz nią. Przejdź przez most i pogadaj ze Swordmasterem (masterką?) Wyzwij ją na pojedynek – jeśli znasz już wszystkie wyzwiska i właściwe odpowiedzi, masz pewne szanse – ale niewielkie. Za którymś razem powinno się udać. Bardzo możliwe, że między pojedynkami będziesz musiał powalczyć z piratami.
Pokręć się trochę po lesie, aż znajdziesz żółte kwiatki (mijałeś je po drodze do Swordmastera). Zmieszaj je z mięsem. Idź do siedziby gubernatora i rzuć mięso psom. Wejdź do środka i obejrzyj co się będzie działo. Po walce idź do Otisa (to ten w więzieniu) i pogadaj z nim. Idź do sklepu i kup garść liści mięty. Przy okazji możesz spróbować kupić pilnik, ale na pewno Ci się nie uda. Daj Otisowi liście mięty, a kiedy zapyta o coś na szczury, daj mu środek odstraszający świstaki. Przełam ciasto marchewkowe od ciotki Otisa i wracaj do siedziby gubernatora. Wskocz w dziurę i znowu wywiąże się bijatyka. Pogadaj z szeryfem, w końcu pojawi się pani gubernator i będziesz mógł wyjść z figurką. Skończysz w wodzie. Zbierz wszystko co się da z dna i wyjdź na powierzchnię. Skoro już jesteś w pobliżu, zajrzyj znowu do Baru i pogadaj z piratami.
Teraz musisz pójść do lasu i połazić po nim zgodnie ze wskazówkami znajdującymi się na mapie, którą kupiłeś na początku. W końcu dotrzesz do miejsca z dużm „X" na ziemi. Kop w głąb aż do dna.
Wróć do miasteczka i pogadaj z kucharzem. Zabierz z Baru kilka kufli, do pierwszego z nich nabierz grogu (jest w kuchni). Idź do więzienia, po drodze przelewając w miarę potrzeby grog do następnych kufli. W więzieniu użyj grogu na zamku do celi Otisa. Jeśli Ci się nie uda, zawsze możesz spróbować jeszcze raz. Kiedy uwolnisz Otisa i namówisz go na zostanie Twoim załogantem, idź do Swordmasterki i poproś ją o to samo. Idź na koniec wyspy i przejedź na kurczaku na drugi brzeg. Pogadaj z bezrękim, dotknij ptaszka i masz trzeciego członka załogi. Teraz idź do Stana handlującego używanymi statkami. Pogadaj z nim, zapytaj, czy możesz kupić statek na kredyt. Obejrzyj wszystkie statki, jakie są na sprzedaż.
Idź do sklepu i poproś o kredyt sklepikarza. Kiedy będzie otwierać sejf, zapamiętaj, jakie wykonał ruchy dźwignią. Kiedy będziesz znał kombinację, wyślij go do Swordmastera, otwórz sejf powtarzając kombinację i zabierz ze środka potrzebny dokument. Teraz idź z powrotem do Stana i targuj się z nim tak długo, aż opuści cenę do 5000. „Sea Monkey" jest Twój. Wracaj do miasteczka.

Część druga:
The Journey

Pogadaj z załogą i zwiedź statek. W kabinie kapitana znajdziesz pióro i atrament. W szufladzie leży książka, przeczytaj ją. Pogadaj z załogą. Wejdź do bocianiego gniazda, zabierz z masztu Jolly Rogera. Zejdź do kuchni, weź garnek. Otwórz szafkę, weź paczkę płatków (uważaj na której paczce klikasz!, zaciąłem się w tym miejscu na cały dzień). Otwórz paczkę, wyjmij i obejrzyj nagrodę-niespodziankę. Zejdź do ładowni, otwórz skrzynię, weź z niej butelkę wina. Weź linę i otwórz beczkę, żeby zabrać z niej garść prochu. Wróć do kabiny kapitana. Otwórz sejf kluczykiem, znajdziesz przepis i cynamon. Przeczytaj receptę i idź do kuchni. Wrzuć do kotła wszystko, co w jakikolwiek sposób odpowiada rzeczom wymienionym w przepisie – proch na końcu (albo wszystko, co masz przy sobie, ale ten pierwszy sposób jest znacznie zabawniejszy). Kabooom! Kiedy już się ockniesz weź jakiś kawałek papieru, zapal go od ognia pod kotłem, nasyp prochu do armaty, użyj liny jako lontu, a garnka jako hełmu. Jesteś na Monkey Island.

Część trzecia:
Under Monkey Island

Weź leżącego na ziemi banana. Idź do fortu po zachodniej stronie wyspy. Popsuj działo, weź proch, kulę, linę i lornetkę. Pogadaj z Hermanem. Idź do miejsca, w którym rozwidla się strumień. Podnieś kamień z notatką, obejrzyj go (krzemień). Wdrap się na górę, przejdź koło katapulty, wdrap się na sam szczyt, popchnij kamień leżący na krawędzi. Katapulta może być nacelowana na coś konkretnego, kiedy ją popchniesz – strzelaj, aż uda Ci się trafić w drzewo bananowe. Jeśli nie trafisz, przełóż na krawędź kamień leżący na kupie. Po trafieniu drzewa będziesz mógł zabrać strącone banany.
Idź do zapory na strumieniu. Podminuj ją prochem, użyj krzemienia na kuli armatniej. Idź na koniec strumienia, do stawu. Zabierz linę z truposza. Niedaleko miejsca, w którym wylądowałeś na wyspie, znajduje się wąski wąwóz. Zejdź na jego dno wiążąc liny do kamienia i gałęzi. Na dole znajdziesz wiosła. Wsiądź do łódki stojącej przy brzegu, popłyń do wschodniej części wyspy.
We wsi tubylców znajdziesz następne banany. Pogadaj z tubylcami – zamkną Cię w jednej z chat. Ten numer można powtórzyć kilka razy. Podnieś czaszkę, otwórz klapę w podłodze i wyjdź na zewnątrz. Znajdź w lesie (w zachodniej części wyspy) małpkę i daj jej wszystkie banany. Kiedy zacznie za Tobą chodzić, idź w stronę wielkiej małpiej głowy i pociągnij za nos totemu stojącego przed wejściem. Małpa złapie za nos i pozwoli Ci przejść przez ogrodzenie. Weź małą figurkę idola i zanieś ją tubylcom do wsi. Weź przyrząd do zbierania bananów. Oddaj go Hermanowi. Idź z powrotem do wioski. Tubylcom daj książeczkę o nawigacji („How to get ahead..."), dostaniesz głowę nawigatora i naszyjnik.
Idź do Małpiej Głowy, wejdź do środka używając klucza od Hermana do pogrzebania w jej uchu. Wejdź do środka i idź przed siebie, według wskazań głowy nawigatora. Kiedy znajdziesz statek-widmo, pogadaj z głową, aż uda Ci się zdjąć z niej naszyjnik i założyć go na siebie. Wejdź na statek. W kabinie kapitana ściągnij magnesem klucz. Pokręć się po statku zbierając wszystko co się da. Koło kurczaków znajdziesz pióro. Połaskocz nim w nogę śpiącego marynarza i zabierz mu butelkę. Otwórz klapę kluczem i zejdź na dół, nalej grogu szczurom, weź tłuszcz. Na pokładzie nasmaruj skrzypiące drzwi, otwórz je, zabierz narzędzia. Koło kurczaków otwórz łomem świecącą skrzynię i zabierz z niej korzeń woodoo. Zejdź ze statku. Zanieś korzeń tubylcom. Zejdź na statek LeChucka. Pogadaj ze śmiesznym duchem.

Część ostatnia:
Guy Brush Kicks Butt

Idź w stronę kościoła, psikając na wszystkie duchy, jakie spotkasz. W kościele trafisz na LeChucka i dostaniesz w ryło. Kiedy znajdziesz się koło maszyny z piwem korzennym (u Stana) wyciągnij z niej puszkę piwa (cholera, nie pamiętam, czy tu nie jest potrzebna jakaś moneta – jeżeli tak, to nie ma problemu z jej znalezieniem, albo trzeba stuknąć lub obszukać automat). Użyj piwa na LeChucku.

Robaquez

NORMALITY

ŻEBY DOSTAĆ SIĘ DO KONSPIRACJI

Z kuchni weź ptaka, z łóżka poduszkę, a spod niej pilota. Użyj ptaka z pilotem. Zagotuj wodę w czajniku i nalej do kubka od kawy, dodaj białej farby (śmietanka) i zabierz kubek. Z szuflady weź T-shirta. Otwórz okno i wyjdź na zewnątrz. Daj Daiowi kubek gorącego płynu. Gdybyś go nie miał lub brakowałoby na przykład śmietanki, wróć przez okno.
Po zjechaniu na ulicę wciśnij M i udaj się do fabryki. Wejdź do środka i porozmawiaj z babą, po uprzednim ubraniu T-shirta. W poczekalni włącz ekspres do kawy i sięgnij po kubeczek. Stań na ubikacji i wejdź przez kratkę, wyjrzawszy z drugiego końca pochwyć rupiecie z gablotki. Spróbuj wziąć radio – weźmiesz odbiornik, z kontaktu weź nadajnik, podnieś baterię i podłącz do niej nadajnik, następnie przyłącz ją do kabla przy łóżku, a do druta dołącz odbiornik. Na łóżko rzuć połamane części. Pomajstruj przy urządzeniach kontrolnych, których pilnował śpiący obecnie strażnik, po to, by wyłączyć ostrza. Skorzystaj z taśmociągu.

ŻEBY PUŚCIĆ KASETĘ BRIANA DELUGE

Z domu weź ręcznik i owiń weń mięso zabrane z supermarketu. Wróć do domu, puknij zawiniętym mięsem w pralkę i zapakuj uwolnionego szczura do pudełka, które stoi na kuchence. Szczurem postraszysz bramkarza przed gmachem telewizji. Udaj się do gabinetu dyrektora, załatw z sekretarką, żeby z Tobą rozmawiał i rozmawiaj – dostaniesz przepustkę. Użyj jej na pobliskich zamkniętych drzwiach, włóż kasetę do sprzętu, użyj komputera i wpisz hasło „holen" (aby je poznać rzuć w naprawiającego w innym pokoju komputer mechanika ziemią zabraną sprzed wejścia do budynku, następnie zaś obejrzyj otrzymaną od niego koszulę i przeczytaj jego nazwisko na odczepionym od koszuli identyfikatorze). Wstukaj teraz komendy LOAD VT2 i RUN VT2.

ŻEBY POMALOWAĆ POMNIK WAFLA

Fabryka. Z szafki (jedyne miejsce podpisane „locker", a nie „lockers", w pobliżu dużej strzałki w pokoju z grubasem) zabierz dwie książki. Z szybu wentylacyjnego, którym przeciskałeś się niedawno, by wziąć z gabloty rupiecie, zabierz teraz pas. Użyj pasa na gaśnicy, użyj gaśnicy i zabierz gaśnicę. Na zewnątrz napełnij ją farbą z beczki. Książkę pt. „Costume Book" daj ślepcowi przed supermarketem. Ze sklepu z zabawkami weź pieska i szybowiec i połącz je. Powtórz tę czynność dwukrotnie. Weź przecinak, utnij nim dużego szybowca i przecinak na niego załaduj. Podnieś przecinak i idź do sklepu, gdzie sprzedaje Ray. Pogadaj z nim i gdy zgasi światło, pod osłoną ciemności utnij przecinakiem kolumnę. Kolumnę dołącz do stereo Briana. Weź płytę zatytułowaną „Total Clap" (środkowa z dziewięciu wiszących na ścianie) i puść ją na stereo Briana. Na koniec idź z „Firestarterem" i podpal go przy waflu. Zapal zapałkę w ciemności.

ŻEBY URATOWAĆ GOSTKA W POSTERUNKU

Pogadaj z Normem, dowiesz się o kodzie na piętro badań. Wstukaj go na panelu przy windzie po prawej – 1572. Wjechawszy na piętro,

jeśli nie wziąłeś kiedyś z własnego pokoju nożyczek, to teraz weź z kontuaru skalpel i idź przeciąć nim pas krępujący torturowanego nieszczęśnika za szklanymi drzwiami. Podnieś go i zbliż się do tuby. Naciśnij zielony guzik wskazujący do dołu, a potem czerwony. Wsadź więźnia do kapsuły i naciśnij zielony guzik wskazujący do góry.
W tym momencie gra daje możliwość wyboru drogi. Jeśli wykonasz czynności w nawiasie, po zakończeniu tej części przejdziesz do opcji pierwszej, gdy je ominiesz lub nie doprowadzisz do końca, czeka Cię opcja druga. Po tym rozgałęzieniu gra wraca z powrotem do jednej ścieżki w części zatytułowanej tutaj „Jak rozwalić TV shop".
[Przejdź przez zbitą szybę gdzie padł nieszczęśnik i zabierz klucz do nakrętek. Opuść piętro przez szybę, którą pacjent zbił pierwszą. Weź drabinę, spójrz nieco do dołu i użyj krążka linowego. Wybierz się do fabryki pod czerwony kontener. Obok niego leży zardzewiałe koło zębate – podnieś i przystaw do kontenera drabinę, wejdź na dach i kluczem pogrzeb w silniku spoczywającym na górze – znajdziesz kolejne, mniejsze koło. Wróć na posterunek, wejdź do pokoju skąd zabrałeś wcześniej klucz i napraw maszynę umieszczając obydwa kółka na bocznej ściance, zmiażdż w maszynie obciążające Cię dowody: próbki farby, szczeniaczka i szybowiec. Na koniec wytrzyj leżącą na podłodze ściereczką do naczyń odciski palców z gaśnicy.]
Wróć windą na dół (ten sam kod) i stań na płytce za pierwszą przy wejściu kolumną na prawo – uruchomi to fontannę. Zwróć na to uwagę Norma. Gdy ten odejdzie, będziesz mógł przeczytać kod za jego plecami – 1312. Wstukaj go na panelu lewej windy. Zbliż się do strażnika stojącego za biurkiem z urządzeniami kontrolnymi i powiedz mu co tu robisz. Gdy odejdzie, naciśnij duży czerwony przycisk i przejdź przez otworzone w ten sposób drzwi. Zawieś wzrok kolejno na: zoom toob, screen, zoom toob.

OPCJA I
JAK URATOWAĆ SAULA BĘDĄC SAMEMU UWIĘZIONYM

W pierwszej celi siądź na ławce, ze szczątków wydobądź gizmo, a ze ściany wspornik. Czekaj. W drugiej celi również siądź na ławce i gizmo wyłuskaj wspornikiem. Czekaj na transport do trzeciej celi, w której odkręć hakiem luźny kurek przy misce z jedzeniem. Trzecie gizmo znajduje się w spłuczce klozetu...

OPCJA II
JAK URATOWAĆ SAULA BĘDĄC INWIGILOWANYM STRAŻNIKIEM

Wejdź przez drzwi z napisem „Comunal Norm Room", wyciągnij z kosza kulkę i rozprostuj ją za następnymi drzwiami z napisem „Zoom System Control" wykorzystaj zapisaną na niej informację DUUUD2, co oznacza, że z pięciu pedałów w podłodze pierwszy i ostatni mają być wdepnięte, a dźwignia ma być w położeniu na prawo. Wciśnij guzik. Gdy wylądujesz na podłodze, dostrzeżesz niewidoczną przedtem pluskwę. Zabierz ją. To samo uczyń z trzema pozostałymi. Jedna w prawym rogu, druga w napisie w literze o, trzecia w zacienionym miejscu na podłodze. Pluskwy możesz zniszczyć w poprzednim pokoju albo miażdżąc je po kolei rejestrem więźniów, albo zatapiając w steam cleanerze za food matem. Otwórz klapę w biurku i wyciągnij kartkę z kodem do ewakuacji więźniów na dach UDDUD0. Wstukaj go – wciśnięte pedały: drugi, trzeci i piąty, dźwignia w pozycji na lewo. Wciśnij przycisk. Wyjdź na korytarz, otwórz drzwi windy i wejdź do środka.

JAK ROZWALIĆ TV SHOP

Wejdź do niego i spróbuj przełączyć kanał w micro TV. Następnie spytaj o pilota. Facet wyjdzie na zaplecze. Weź pudło, a znajdziesz się na strychu. Podnieś drewniany młotek i rozwal nim zabite dechami drzwi. Przejdź przez dziurę ku dziwnym światłom. Podnieś mały drut, odwieś dyndającego misia i podnieś go z podłogi. Otwórz control box, na obwodzie użyj małego drutu, a potem dużego, na którym wisiał miś. Odkręć żarówkę i wetknij do gniazdka drugi koniec drutu. Wrzuć do slotu oczy misia i naciśnij przycisk.

JAK URATOWAĆ DAIA

W mieszkaniu wyjmij z wanny sharkpoon. Z dymiących zgliszcz dobądź zieloną rurę leżącą koło ogniska i włóż ją do wylotu wentylacyjnego na ścianie Twego domu obok ciężarówki. Otwórz tylne drzwi pojazdu.

JAK ZROBIĆ POCISK

Gadaj z Heather aż dowiesz się czego potrzeba. Udaj się do marketu. Przed wejściem podnieś zapałki, a za drzwiami deski, crackera i linę ogradzającą statuę. Do fabryki. Powiąż puste beczki koło kontenera i opuść tratwę na wodę. Znajdź leżący nieopodal palnik i spróbuj go podnieść – potoczy się do drzwi kontenera. Użyj go na nich, a w środku pozbieraj cylindry z gazem. Użyj tratwy.

JAK PORADZIĆ SOBIE NA STADIONIE

Naciśnij przełączniki tuż za bramą wejściową – zwieją strażnicy. Na stadionie, na skrzyniach po lewej stronie znajdziesz gogle. Zejdź do podziemi przez klapę, obok której stali strażnicy, a ponieważ jest dość ciemno, włącz sobie gamma correction z menu opcji. Idź korytarzem, na jednym z zakrętów znajdziesz cegłę; niedaleko jest ślepy zaułek, z kawałkiem nieba przebijającego się przez kratę z sufitu i baterią na tej kracie leżącą. Na ścianie po lewej jest dziura – wsadź tam cegłę, a bateria będzie Twoja. Włóż ją do gogli, a gogle na siebie. Rozwal gitarą pobliską kratę i kontynuuj podróż korytarzem. W pierwszej odnodze na prawo rozwal gitarą ścianę – za nią jest winda, do której jeszcze wrócisz. W drugim korytarzu na prawo rozwal kolejną ścianę i wyciągnij podporę dachu. Wypadnie skrzynia, do której również jeszcze wrócisz. Odwróć się i idź cały czas prosto, aż po lewej stronie zobaczysz na ścianie napis „access" – użyj na nim podpory. Skręć przy najbliższej okazji w lewo i zejdź po schodach na dół. Zerwij plakat ze ściany i przejdź przez dziurę. Zabierz na razie siekierę i wróć do skrzyni. Rozwal ją i wydobądź mundur Norma, po czym wróć z powrotem do pomieszczenia za dziurą i użyj munduru na mikrofalówce z mózgiem. Wracaj do windy, po drodze zabierając niepotrzebną już podporę dachu z „accessu". Użyj jej na drzwiach windy i wejdź do środka. Obejrzyj zakończenie.

Dixie

ŚWIRUS

Kuchnia

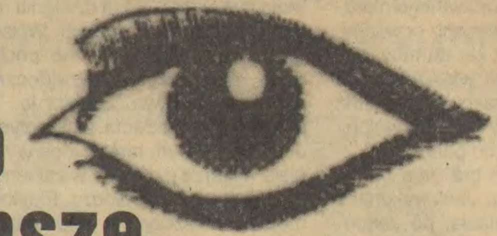
Weź leżące na stole pudełko zapałek, otwórz lodówkę, zabierz ketchup i puszkę piwa. Otwórz szafki, weź garnek, kubek, obejrzyj papiery w koszu – znajdziesz spinacz. W łazience odkręć kran, napełnij kubek i garnek. W przedpokoju podlej kwiatek, napełnij ponownie kubek i jeszcze raz podlej kwiatek. Chwyć robala. W pokoju rzuć okiem na skarpetkę i weź kasę, zajrzyj do magnetofonu i weź kasetę, W kuchni, napełniony wodą garnek postaw na kuchence, odkręć kurek, otwórz pudełko zapałek, zapal zapałkę o pudełko i podpal gaz, (aby wyciągnąć kolejną zapałkę, spaloną wyrzucić trzeba do kosza). Na ulicy weź kota, w sklepie kup landrynki (wyraź nimi zainteresowanie komendą „weź", zapłać i zabierz), z kosza na śmieci wydobądź tajemnicze urządzenie (popatrz do środka), z drzewa zerwij żołędzia. Zajrzyj do warsztatu – żołędzia i urządzenie zgnieć w prasie (umieszczaj w prasie przedmiot i traktuj go pokrętłem), weź również obcążki i czterokrotnie potraktuj nimi spinacz, użyj stworzonego w ten sposób wytrycha na zamku szuflady w pokoju i weź dyktafon – załaduj do niego baterię i kasetę. Przed biblioteką zabierz z maszyny złotą monetę. W barze daj ją barmanowi, pogadaj z gostkiem i pójdź do historyka: weź butelkę, zadzwoń, a w środku użyj na historyku robaka i podnieś strąconą przezeń maskę.
Załóż maskę przed biblioteką i wypuść zanurzonego w ketchupie kota na bibliotekarza. Daj puszkę piwa pijakowi pod pubem, a dostaniesz kolejną pustą butelkę. Poproś barmana o piwo, weź kufel i przelej do butelki. Oddaj kufel, zamów kolejny i przelej zawartość do drugiej butelki – daj butelkę piwa Franco przed biblioteką, odejdź, a potem daj mu drugą butelkę, opuść go i powróć, by wejść do biblioteki (przed wejściem zabierz bibliotekarzowi klucz).
Wewnątrz weź książkę, użyj klucza na zamku kufra i weź papirusy. Przeczytaj obydwa. Otwórz pudełko landrynek i wsyp landrynki do środka. To samo uczyń ze sproszkowanym owocem dębu. Zanieś księgę historykowi, daj mu również papirus, którego nie możesz odczytać. Kup w kiosku „Eter Tydzień" i przeczytaj, a następnie obejrzyj w telewizji (użyj pilota) program piąty. Udaj się do historyka i nagraj zaklęcie na dyktafon, w pubie porozmawiaj z sołtysem i po otrzymaniu zdjęcia przypomnij mu, by zamówił wino. Wino wlej w kuchni do garnka, pogadaj z gostkiem, a da Ci scyzoryk. Scyzorykiem podetnij kwiatek znaleziony przed metalowymi drzwiami do profesorka i daj go sprzedawczyni. Po jakimś czasie wróć, a zastaniesz pełny sklep. Kup smalec. Użyj smalcu na garnku, uruchom dyktafon, weź z kibla kawałek papieru, magnes od mechanika i ciocię-colę ze sklepu. Oddaj mechanikowi obcążki.
Przejdź w inny wymiar przez piekarnik w domu. Daj chłopu zdjęcie córki sołtysa. Weź błoto, łopatę, kij, płótno i chleb. Natnij chleb nożem, wsadź do środka magnes i daj rycerzowi. Mów do wynalazcy i daj mu papier toaletowy. W nagrodę za jakiś czas będziesz mógł odwiedzić króla. Użyj płótna na dźwigni koło tronu – otworzysz drzwi do lochu na dziedzińcu zamkowym. Następnie użyj płótna na kiju i zanurz w beczce przed wejściem do loszku – zapal zapałką pochodnię (zużyte zapałki wrzucaj do studni). W lochach użyj pochodni na uchwycie w ścianie pogadaj z otworem. Użyj błota na otworze, kamienia (z kamieniołomu zabierz kamień runiczny – gdybyś przez przypadek wybrał najpierw dwa inne wyrzuć je do studni i sięgnij po następne) i kluczyka. Ostatni składnik spadł koło krowy – wykop go łopatą i daj alchemikowi, gadaj z alchemikiem i idź do błazna, który teraz będzie miał jojo. Przetnij mu je scyzorykiem.
Z powrotem w świecie weź dojrzały teraz owoc z doniczki w przedpokoju, przekrój go scyzorykiem i użyj połówki na blasze na drzwiach profesorka. Wewnątrz naciśnij pikselowy przycisk na czarnym tle i użyj odtrutki na fiolkach.
Wygrałeś! Na razie...

Dixie

WYBRALIŚMY DLA CIEBIE



to co najlepsze



Najlepsze gry dotrą do Ciebie najprostszą z możliwych dróg:
do domu, za zaliczeniem pocztowym.
Wystarczy wypełnić kupon i wysłać go na adres:

WYSYŁKOWA SPRZEDAŻ WYDAWNICTW KOMPUTEROWYCH

WYDAWNICTWO **Bajtek**, ul. Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa

Tytu gry:	Producent:	Wymagania:	Cena:
Batman Returns	Gametek	386	48,80 zł
BC Racers	Core Design	386	53,68 zł
Big RedAdventure	Core Design	386	70,76 zł
Blade of Destiny	US Gold	AT	48,80 zł
Bureau 13	Gametek	386	48,80 zł
Buzz Aldrin's Race into S.	Electronic Arts	AT	48,80 zł
Cannon Fodder 2	Virgin	386, 8 MB	48,80 zł
Colonization/PL	MicroProse	AT	85,40 zł
Christmas Lemmings 94/95	Psygnosis	AT	48,80 zł
Cuckoo Zoo/ PL	Electronic Arts	386	48,80 zł
Dracula	Psygnosis	AT	18,30 zł
Guilty	Psygnosis	386	48,80 zł
Harpoon II	Electronic Arts	386	48,80 zł
Humans 2	Gametek	AT	36,60 zł
Innocent	Psygnosis	AT	46,36 zł
KA-50 Hokum	Virgin	386	48,80 zł
Kingmaker	US Gold	AT	48,80 zł
King's Table	Gametek	386	36,60 zł
Klik & Play	Europress	386	85,40 zł
Lands of Lore	Virgin	386, 2 MB, 21 HDD	48,80 zł
Leisure Suit Larry VI	Sierra	386, 15 HDD	48,80 zł
Litil Divil	Gremlin	386	69,54 zł
Nomad	Gametek	386	48,80 zł
Patriot	Electronic Arts	386, SVGA	40,26 zł
Retribution	Gremlin	386	97,60 zł
Return of the Phantom	Microprose	AT, 2 MB, EGA/VGA	48,80 zł
Shadowcaster	Origin	386, 16HDD	48,80 zł
Scottish Open	Core Design	386	58,56 zł
Soccer Kid	Krisalis	386	47,58 zł
Subwar 2050/PL	MicroProse	386, 1 MB	79,30 zł
Star Crusader	Gametek	386, 2 MB	48,80 zł
System Shock/PL	Origin	486, 30 HDD	103,70 zł
Task Force	Microprose	386, 2 MB, MCGA/VGA	48,80 zł
Teenagent	Mirage	AT, 2 MB RAM	49,41 zł
Tesserae	Gametek	386	36,60 zł
TFX	Ocean	386	115,90 zł
The Games	Ocean	AT, 4 MB RAM	24,40 zł
UFO; Enemy Unknown	Microprose	386, 2 MB	48,80 zł
Universe	Core Design	386	58,56 zł
Utopia	Gremlin	386, 2 MB	30,50 zł
Zool	Gremlin	386	36,60 zł
Zool 2	Gremlin	386, 2 MB	46,36 zł
X-COM: Terror z głębin/PL	MicroProse	486	85,40 zł

Kolekcja Klasyki Komputerowej

Tytu gry:	Producent:	Wymagania:	Cena:
Budokan	Electronic Arts	EGA/VGA	18,30 zł
Cadaver/Payoff	MicroProse	EGA/VGA	24,40 zł
Car & Driver	Electronic Arts	VGA, 4MB	30,54 zł
Dungeon Master	Psygnosis	VGA	24,40 zł
F-19	MicroProse	EGA/VGA	18,30 zł
Future Wars	Delphine Soft	EGA/VGA	24,40 zł
Hoyle Book of Games vol. 1	Sierra	EGA/VGA	18,30 zł
Hoyle Book of Games vol. 2	Sierra	EGA/VGA	18,30 zł
Hoyle Book of Games vol. 3	Sierra	EGA/VGA	18,30 zł
King's Quest 1	Sierra	EGA/VGA	30,50 zł
Legends of Valour	US Gold	VGA	24,40 zł
Links -- Golf	Access	VGA	18,30 zł
Manhunter 2	Sierra	EGA/VGA	24,40 zł
Midwinter II	MicroProse	EGA/VGA	24,49 zł
Operation Stealth	Delphine Soft.	VGA	24,40 zł
Police Quest I	Sierra	VGA	30,50 zł
Quest for Glory I	Sierra	VGA	30,50 zł
Rampart	Electronic Arts	EGA/VGA	18,30 zł
Risky Woods	Electronic Arts	EGA/VGA	18,30 zł
Space Quest I	Sierra	VGA	30,50 zł

Programy Edukacyjne IBM PC 3.5"

Softeczka 1	IPS CG, NIKITA	VGA	29,89 zł
Softeczka 2	IPS CG, NIKITA	VGA	29,89 zł
Softeczka 3	IPS CG, NIKITA	VGA	29,89 zł
Softeczka 4	IPS CG, NIKITA	VGA	29,89 zł

KIXX IBM PC 3.5"

3D Pool	Firebrit	9,76 zł
Action Fighter	MicroProse	9,76 zł
Bionic Commando	MicroProse	9,76 zł
Blasteroids	Tengen	9,76 zł
Carrier Command	Rainbird Soft.	9,76 zł
E-motion	US Gold	9,76 zł
Indiana Jones Action	Lucas Arts	9,76 zł
MicroProse Action	MicroProse	9,76 zł
Operation Harrier	US Gold	9,76 zł
Rick Dangerous 1	CoreDesing	9,76 zł
Rick Dangerous 2	CoreDesing	9,76 zł
Robocod	Millennium	9,76 zł
Stunt Car Racer	MicroProse	9,76 zł
Xenon II	BitmapBrothers	9,76 zł

Amiga (wymagania 1 MB)

Apidya	Team 17	32,94 zł
Assassin	Team 17	32,94 zł
Arcade Pool	Team 17	38,43 zł
Alien Breed	Team 17	41,48 zł
ATR	Team 17	84,18 zł
Alien Breed Tower Assault	Team 17	68,32 zł
Body Blows+Superfrog+Over.	Team 17	68,32 zł
Body Blows	Team 17	28,67 zł
Cardiaxx	Team 17	23,18 zł
Deep Core	ICE	25,62 zł
Drakula	Psygnosis	18,30 zł
Fields of Glory	MicroProse	48,80 zł
Furry of the Furries	Mindscape	60,39 zł
Hired Guns	Psygnosis	46,36 zł
Humans 2	Gametek	30,50 zł
Innocent	Psygnosis	32,94 zł
K - 240	Gremlin	61,00 zł
King's Table	Gametek	63,00 zł
Kingmaker	US Gold	61,00 zł
Lost in Mine	MarkSoft	30,50 zł
Mr Tomato	Avalon	20,74 zł
Overdrive	Team 17	28,67 zł
Skid Marks	Acid Software	45,14 zł
Syndicate	Bullfrog	58,56 zł
Theme Park	Electronic Arts	79,30 zł
Titanic Blinky	Avalon	17,69 zł
Total Carnage	ICE	25,62 zł
Trolls	Flair	26,84 zł
Tornado	Digital Integ.	63,44 zł
Utopia	Gremlin	30,50 zł
Za Żelazną Bramą	Ego	26,84 zł
Zool	Gremlin	36,60 zł
Zool 2	Gremlin	43,36 zł

Amiga 1200

Fields of Glory	MicroProse	48,80 zł
Guardian	Acid	38,43 zł
New World of Lemmings	Psygnosis	48,80 zł
Oscar	Flair	32,94 zł
Roadkill	Acid	38,43 zł
Super Skidmarks	Acid	47,58 zł
Super Stardust	Team 17	91,50 zł
Theme Park	Electronic Arts	79,30 zł
Tornado	Digital Integ.	66,49 zł
UFO: Enemy Unknown	MicroProse	67,10 zł

KLASYKA

Cadaver / Pajoff	MicroProse	24,40 zł
Colonel's Bequest	Sierra	24,40 zł
Cruise for a Corpse	Delphine Soft	24,40 zł
Desert Strike	Electronic Arts	24,40 zł
Dungeon Master	Psygnosis	18,30 zł
F- 19	MicroProse	18,30 zł
Future Wars	Delphine Soft	24,40 zł
King's Quest 1	Sierra	30,50 zł
Knights of the Sky	MicroProse	24,40 zł
Legends of Valour	US Gold	24,40 zł
Links - Golf	Access	18,30 zł
Manhunter 2	Sierra	24,40 zł
Midwinter II	MicroProse	24,40 zł
Operation Stealth	Delphine Soft	24,40 zł
Risky Woods	Electronic Arts	18,30 zł
Space Quest I	Sierra	30,50 zł

Kupon znajduje się na stronie 45.

Objaśnienia do skrótów stosowanych w kolumnie wymagania:
AT - At 12 MHz, 1 MB RAM, VGA, miejsce na dysku twardym; 386 - 386SX, 4 MB RAM, VGA, miejsce na dysku twardym; 486 - 486DX 40 MHz,
4 MB RAM, VGA, miejsce na dysku twardym, karta dźwiękowa z WaweTable, mysz.

Katalog z pełną ofertą wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty ze znaczkiem.

Warcraft II Beyond The Dark Portal

Mimo że Portal Ciemności został zniszczony, odwieczna wojna ludzi z orkami bynajmniej nie zmierzała do końca.

Po śmierci Orgrima Doomhammera w szeregach orków panował nieład. Ludzie wykorzystali tę chwilową słabość i zniszczyli Portal Ciemności, zamykając w ten sposób drogę do swojego świata. Tak kończy się „Warcraft II Tides of Darkness" (oczywiście gdy gramy ludźmi). W „Warcraft II Beyond The Dark Portal" mamy możliwość wykończenia orków na ich własnym boisku lub przeprowadzenia ponownego ataku na Azeroth. Okazuje się bowiem, że orkowie znajdują sobie nowego lidera. Nerzhul, gdyż tak ma na imię, posiadł wiedzę pozwalającą mu na zbudowanie następnego Portalu. Wojna zaczyna się na nowo.

„W2BTDP" został wydany jako dodatkowe misje do „W2", jednak jest w nim kilka nowych rzeczy. Przede wszystkim zauważamy wzrost znaczenia bohaterów w grze. W niemal każdej misji mamy pod swą komendą przynajmniej jednego z nich. Czasem są oni bardzo pomocni, gdyż są wspaniałymi wojownikami (elfia łuczniczka ma zasięg łuku większy niż statek, a zniszczenia poczynione przez jej strzały są porównywalne do tych wyrządzonych przez pocisk balisty). Czasem jednak są tylko ciężarem, ponieważ musimy na nich bardzo uważać, aby nie zginęli. Inne zmiany są mniej widoczne. Na przykład możemy wybierać dowódcę oddziału. Wystarczy wybrać jednego wojownika, a potem zaznaczyć grupę, która będzie jego zawierała. Od tej pory przywoływana grupa będzie się odzywać głosem dowódcy. Ot, taki zabieg kosmetyczny, bez wpływu na planowanie akcji.

Obsługa gry nie zmieniła się właściwie wcale. Cała gra „Warcraft II" została dokładnie opisana przez Sir Haszaka w TS 1/96, więc nie będę się rozpisywał. Jedyne co mogę dodać, to to, że komputerowy przeciwnik wydaje się być odrobinę sprytniejszy. Stara się nie atakować jednego miejsca, a raz nawet udało mu się zakraść mi na tyły. Niestety, nadal atakuje śmiesznie małymi grupami. Zupełnie inną sprawą jest to, że scenariusze są skonstruowane specjalnie z myślą o bardziej wymagających graczach. Głupota komputera jest rekompensowana jego kolosalną przewagą liczebną. Podczas gdy my zaczynamy tylko z Town Hall, komputer ma zbudowane całe miasto, a pod nosem kopalnię z prawie nieograniczonymi zasobami złota.

Trzeba także przyznać, że misje „W2BTDP" są bardzo ciekawe i dosyć skomplikowane. Prawie w każdej musimy chronić jakiegoś bohatera, ponadto mamy cały szereg utrudnień. Zaczynamy np. z kilkoma peonami i całkiem miłą kupką wojska, ale aby założyć miasto musimy podbić jedną z baz przeciwnika. Trzeba to tak zrobić, aby nie zginął bohater. Przyznaję, że nie takie rzeczy się robiło, ale najłatwiejsze to nie jest. W innym poziomie musimy się rozwijać pod ciągłym ostrzałem gryfów. Gdy już wybudujemy solidną armię, wypuszczamy się na wroga, niszczymy jedną bazę za drugą, a gniazda gryfów nigdzie nie ma. Okazuje się, że gniazdo znajduje się za skałami, których nie można obejść. Jednostek latających budować nie możemy, gdyż brakuje oleju do zmodernizowania Town Hall. W tej sytuacji musimy posłużyć się goblińskimi saperami. Czeka nas jeszcze rozbudowa bazy oraz budowa odpowiedniej ilości saperów, ciągle pod ostrzałem. Dopiero po zniszczeniu muru możemy wysłać tam zwykłe wojska. Uh, straszne!





Porady dla początkujących :
Wszystko opisane w TS 1/96.

Porady dla zaawansowanych :

1. Przede wszystkim nie daj się zaskoczyć. Ustaw mur obrońców w miejscu, gdzie przeciwnik najczęściej atakuje, ale nakaż jakiejś jednostce, aby patrolowała granice Twojego miasta.
2. Kluczem do zwycięstwa jest dobre wykorzystanie bohatera. Nie należy go rzucać w największy wir walki, ale dołączać go do grup już walczących. Szybko ich wykończy, a sam nie zostanie ranny. Można wykorzystać jego duży zasięg broni/czaru. Można stosować atak bohatera jako akcję zaczepną ściągającą przeciwnika na mur obrońców.

Takiej kontynuacji tematu można było się spodziewać. „Warcraft II Tides of Darkness" był wielkim hitem. Na szczęście jego autorzy nie zlekceważyli graczy i włożyli sporo wysiłku w tworzenie jego kontynuacji. Jest to gra, którą zawsze będę polecał.

Aragorn

Producent : Blizzard
Rok wydania : 1996
Dystrybutor : CD Projekt
Komputer, na którym chodzi : 486 DX/33, 8 MB RAM, SVGA, CD-ROM

Stała rubryka
pod redakcją
Sir Haszaka

Do wiadomości
wszystkich
dobrych ludzi
nieodróżniających
plutonowego od pułkownika

marszałek Rydz-Śmigły
takie gry się nie zdarzają
96-100 %

generał Jaruzelski
absolutna rewelacja
91-95%

pułkownik Dowgird
wspaniała
86-90%

major Hermaszewski
bardzo dobra
81-85%

kapitan Kloss
dobra
71-80%

porucznik Colombo
niezła
61-70%

chorąży Zawsze Zdąży
przeciętna
51-60%

plutonowy Jeleń
kiepska
41-50%

kapral Wichura
tragiczna
21-40%

szeregowy Czereśniak
aaaaaaaaaa!
1-20%

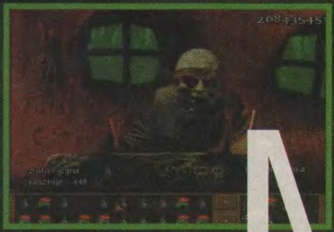
Jest taktycznie

LEGION
Maczugą i Mieszkiem

Gdy bladym świtem ruszyli w drogę, już po kilkunastu minutach ujrzeli przecinające drogę ślady. Były naprawdę olbrzymie, a na dodatek wzdłuż nich ciągnęła się przestrzeń tak szeroka, że dwa wozy mogłyby się wyminąć, na której stratowane były drzewa i powyrywane krzaki. Amazonka, która w drużynie pełniła funkcję przewodnika i zwiadowcy powiedziała, że jeszcze nigdy w życiu nie widziała stworzenia mogącego zostawić po sobie taki krajobraz. Wszyscy poczuli się nieswojo, a serca zaczęły im bić szybciej.

Nagle za sobą usłyszeli przerażający ryk i odgłos łamanego drewna. Zanim zdążyli zareagować, od tyłu wypadła na nich ogromna góra mięsa, której paszcza swobodnie mogłaby jednym kłapnięciem przegryźć nie tylko człowieka, ale nawet wieloryba maczanego w betonie. Najgorsze jednak było to, że nie pojawiła się sama. Za nią biegły jeszcze dwa podobne stwory...

Tak właśnie wyglądałby fragment opowiadania, które mógłbym napisać na podstawie jednej z moich przygód, które „przeżyłem" grając w Legion.



ŚWIAT

gry jest typowym światem fantasy. Zamieszkuje go wiele różnych stworzeń, zarówno znanych z rzeczywistości jak też mistycznych. Większości z nich nieobca jest magia.

Światem tym rządzą żyjące wspólnie inteligentne rasy takie jak ludzie, orki, elfy, koboldy, ogry, magowie, amazonki, paladyni i trolle (te ostatnie może nie tak do końca inteligentne). Każda z ras ma inne predyspozycje, jedni są szybcy i zwinni, inni nadzwyczaj silni lub odporni, jeszcze inni mają niezwykłe uzdolnienia magiczne. Rasy mają tak dobrane zdolności by ich zalety były równoważone przez wady. Zamieszkują oni osady i miasta w których bronią się przed straszliwymi potworami zamieszkującymi dzikie puszcze, bagna pustynie czy góry.

W tym świecie przyjdzie nam poprowadzić legion pięciu śmiałków, którzy opuścili swe rodzinne domostwa, by wyruszyć na spotkanie przygody (czy z dowolnych innych powodów; kto ich tam zresztą wie).

CEL GRY

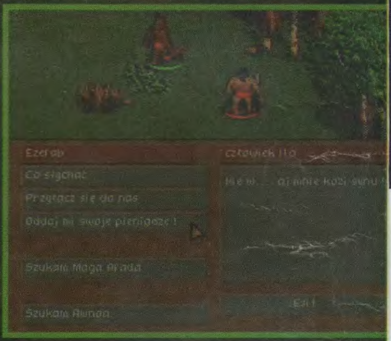
nie jest skonkretyzowany. Można grać w tę grę jako w RPG – podróżując jedną tylko drużyną, zdobywając doświadczenie i pieniądze, polując na zwierzynę i walcząc ze straszliwymi potworami, wykonując po drodze różne zadania, odnajdując jaskinie ze skarbami czy ścigając porywaczy bezbronnych białogłów. Można też grać kładąc koncentrując się na stronie handlowej gry, podróżując od miasta do miasta, handlując towarami, skórami zabitych po drodze zwierząt, czy też znalezionymi ziołami. Możliwe też jest granie jako w strategię – zdobywanie kolejnych osad i miast aż do podbicia całego świata. Właściwie każda z rozgrywek jest mieszaniną wszystkich trzech rodzajów. Proporcje zależne są od preferencji i stylu danego gracza. Nie wiem czy możliwe jest jakieś ostateczne zakończone gratulacjami zwycięstwo, bo pomimo tego, iż program ten gościł na ekranie mego komputera dość intensywnie przez kilka tygodni nie udało mi się podbić całej krainy. Uważam to za zaletę, zwłaszcza w dobie gier które kosztują niemało, a które przechodzi się zaledwie w kilka dni lub nawet kilka godzin, a potem nie chce się już w nie więcej grać.



GRAMY

Jak już napisałem, powyżej grę rozpoczynamy pięcioma śmiałkami (na początku to straszne leszcze i byle chłop potrafi ich nieźle pokiereszować) dysponując niewielką ilością złotych monet. Na początek trzeba dotrzeć do jakiejś osady, by zakupić stosowny ekwipunek. Dokonujemy tego w kilku rodzajach sklepów, których asortyment jest zróżnicowany. Na dodatek nie w każdym mieście są wszystkie potrzebne nam sklepy. Jakość przedmiotów powiązana jest z ich ceną i podobnie jak w życiu im coś lepsze, tym droższe, dlatego na początek trzeba kupić słabsze, ale za to tańsze przedmioty, by w miarę rozwijania się gry dokupować coraz lepsze. Polecam uzbrojenie każdego ze śmiałków w hełm, zbroję i tarczę zwiększające ich wytrzymałość, jakąś broń do walki wręcz (różne rasy preferują różne uzbrojenie) i jakąś broń miotającą. Warto również zaopatrzyć się w jakieś lecznicze eliksiry i zioła. Polecam by w drużynie była też postać dobrze władająca magią – na początek warto zakupić czar spowolnienie. Nie zużywa on zbyt dużo energii magicznej, a rzucony na przeciwnika pozwala znacznie zmniejszyć jego skuteczność w wyżynaniu członków naszej drużyny – warto go rzucać zwłaszcza na mocniejszych przeciwników. Gdy już wyposażymy naszą drużynę, można wreszcie bezpiecznie wyruszyć. Warto jednak najpierw skontrolować zapasy żywności (jej brak zazwyczaj powoduje rozwiązanie legionu) i pogadać z mieszkańcami miejscowości, w której się znajdujemy – są oni całkiem dobrym źródłem informacji o otaczającym świecie, a czasami możemy się dowiedzieć o zadaniu do wykonania (odnalezienie jakiegoś bohatera, złapanie porywaczy itp.), niektórym z rozmówców można też zaproponować przyłączenie się do drużyny.

Po każdej zakończonej turze wyświetlane są informacje o tym co wydarzyło się na terenie całej krainy – przeważnie są to różnego rodzaju kataklizmy i nieszczęścia. Te informacje mogą być pomocne w grze. Przeważnie w złupionej przez oddziały chaosu osadzie nie pozostaje żaden sklep – dlatego nie należy liczyć, że uda się w niej uzupełnić zapasy.



WALKA

jest nieodzownym elementem gry. Wiąże się ona z polowaniami, napadaniem lub obroną osad, czy też spotkaniami z krą-

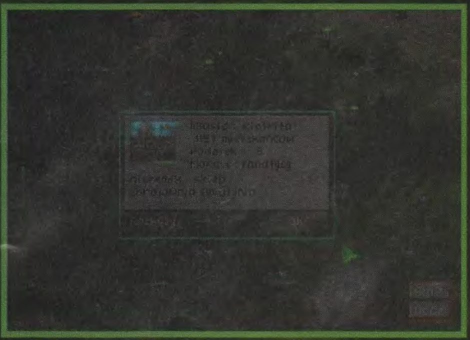
1 Legion



żącymi po drogach bandytami. Przenoszeni jesteśmy wtedy na ekran będący wycinkiem pola walki i wydajemy legionistom rozkazy. Może to być ruch, atak bezpośredni, atak bronią miotającą bądź magią lub podjęcie rozmowy (jednak tego nie polecam, zwłaszcza podczas walki z groźnym potworem). Naciskamy przycisk „GO" i obserwujemy jak akcja się rozwija. W każdej chwili można ją jednak zatrzymać, by zamienić rozkazy, co niestety trzeba czynić dość często, gdyż legioniści nie są zbyt inteligentni i gdy na swojej drodze napotkają przeszkodę nie są w stanie jej ominąć o własnych siłach.

Po skończonej walce można przejrzeć pole bitwy w poszukiwaniu przedmiotów, które zostały przy zabitych. Jest to całkiem niezły sposób zarabiania pieniędzy, bo np. skóra gargoyli kosztuje sporo ponad 1000 monet.









Oprócz tego po walce nasi bohaterowie nagradzani są punktami doświadczenia. Im więcej ich zdobędą, tym są skuteczniejsi w walce. Punkty doświadczenia można także wymienić na współczynniki, dzięki czemu wojownicy stają się bardziej potężni.

Utracone w walce siły wojownicy mogą odzyskać obozując. Najlepiej robić to w miastach, ponieważ nie zużywają się wtedy zapasy żywności. Można też skorzystać z magii, jest to metoda szybka i skuteczna, aczkolwiek dość kosztowna.

MAGIA

w grze podzielona jest na trzy rodzaje. Są to zioła, które można kupić u zielarza lub czasem znaleźć w lesie, alchemiczne mikstury i czary zapisane na pergaminach. Wszystko z wyjątkiem pergaminów jest jednorazowego użytku i nie wymaga zużycia punktów magii. Trzeba przyznać, że w „Legionie" jest całkiem sporo mikstur i ziół. Ich działanie jest różnorodne: niektóre z nich są bardzo pomocne (np. leczenie) inne są szkodliwe i nieprzydatne. Najwięcej jest jednak takich, dzięki którym zyskujemy coś kosztem czegoś innego, np. wino odnawia część punktów magicznych, zabierając jednak trochę energii. W każdym razie zawsze dobrze mieć przy sobie liść bobkowy i miksturę leczącą w krytycznej sytuacji – mogą czasem uratować życie.

Czary zapisane na pergaminach są wprawdzie wielorazowego użytku, ale za to wymagają zużycia punktów magii. Trzeba jednak z nimi uważać, bo niektóre czary nie działają na niektóre stwory i można uzyskać efekt zupełnie odwrotny do zamierzonego – zamiast odebrać energię, dodamy ją przeciwnikowi. Moim ulubionym czarem jest spowolnienie, jego rzucenie nie wymaga wiele punktów magii (10), a spowolnienie daje dużą przewagę naszym wojownikom w walce wręcz.

MIASTA

warto zdobywać, gdy drużyna osiągnie już pewien poziom zaawansowania. Na początek polecam zdobywanie osad, które nie są chronione murami. Zresztą przed atakiem warto zasięgnąć informacji na temat miasta. Można to zrobić wysyłając do niego któryś ze swych oddziałów lub za odpowiednią opłatą zlecić tę czynność szpiegom.

Zdobyte miasto staje się naszą własnością i od tej pory naszym zadaniem jest dbać o nie. Regulując podatki wpływamy na poziom zadowolenia mieszkańców i szybkość ich rozmnażania, rozbudowujemy miasto o kolejne budynki i zwiększamy jego obronność stawiając mury. W zamian za to w mieście można powoływać nowe legiony i zaciągać nowych rekrutów do już istniejących, jednak nie częściej niż co 30 dni.

W miastach warto utrzymywać legiony, gdyż same mury obronne, nawet granitowe, nie wystarczą, by powstrzymać napaść naszych przeciwników.

WYKONANIE

programu jest całkiem przyzwoite. Grze towarzyszy całkiem przyjemna grafika i muzyka. Możliwa jest instalacja na twardym dysku i gra z dyskietek (trzeba się jednak nieźle nawachlować). Zastanawiałem się czy nie dać „Legionowi" rekomendacji, ale jest w nim niestety kilka niedociągnięć. Brakuje mi np. możliwości uzyskania kompletnej listy oddziałów i odnajdowania ich przez wskazanie ich nazwy, co bardzo by się przydało w późniejszej fazie gry, gdzie pod naszą komendą jest już pokaźna armia. Trochę denerwuje także to, że legioniści nie potrafią sami omijać przeszkód. Największą zaś wadą są nietypowe zabezpieczenia. Po prostu gra pyta się o pierwszą literę jakiegoś słowa z instrukcji, ale zamiast zrobić to raz na początku gry i pozwolić już spokojnie grać, pytanie takie pojawia się w grze co jakiś czas. Jest to totalna bzdura! Jak zwykle posiadacz oryginału będzie się musiał męczyć, podczas gdy piraci z pewnością usuną to zabezpieczenie. Jeszcze jedną wadą programu jest to, że zdarza mu się czasem zawiesić, mniej więcej raz na pięć, sześć godzin gry. Nie jest to wprawdzie zbyt często, ale bywa to nieprzyjemne, zwłaszcza jeżeli nie zapisywaliśmy stanu gry od dłuższego czasu.

Mimo wszystko gra jest jak na polskie warunki dobrym produktem. Potrafi naprawdę wciągnąć (raz usiadłem do niej w sobotę i zanim się obejrzałem było już niedzielne południe). Gwarantuje długie godziny zabawy, zwłaszcza że każda rozgrywka jest inna. Jest to produkt, który powinien zadowolić miłośników zarówno gier strategicznych jak i RPG, tym bardziej że ostatnio nie było zbyt wiele tego typu gier na Amigę.

BADJOY

Producent: GOBI
Dystyrbucja: Mirage
Komputer: AMIGA, 2MB CHIP RAM

Jest taktycznie

Panowała nieopisana duchota. Małpy małpowały, papugi papugowały, gzy się gziły. Każdy robił to, co umiał najlepiej. Do maszerujących przez selwę żołnierzy obserwowanych przez czujne pary oczu jednookich indiańskich zwiadowców doszedł miarowy narastający dźwięk. Po godzinie przebijania przez liany znaleźli się na obszernej polanie wypełnionej gwarem półnagich tubylców. Zmęczeni i głodni myśleli tylko o posiłku. Nad ogniem smażył się świeżo upieczony podróżnik.

Nowa gra firmy Interplay podejmuje temat znany, choć jeszcze do końca nie wyeksploatowany – odkrywania nowych lądów.

W SKÓRZE OSADNIKA, CZYLI DZIWNY JEST TEN ŚWIAT

Choć wydaje się na pierwszy rzut oka, że znów przyjdzie odkrywać Amerykę, nic podobnego nas nie czeka. Będziemy odkrywali zupełnie nowy świat każdorazowo generowany przez komputer. Odkrywanie lądu wiązać się będzie z nadawaniem nazw górom, pasmom górskim, większym rzekom i równinom. Nie będzie to z pewnością świat, jaki znamy – tam źródła bogactw mineralnych i naturalnych są niewyczerpane. Co więcej, produkcję przetwórczo-wytwórczą można zwiększać bez uszczerbku dla złóż!

Mając zbadane nowe ziemie zaczynamy zakładać kolonie i rozbudowywać je tworząc podstawę do uniezależnienia się od metropolii. Trzeba będzie budować tartaki, kopalnie rudy i złota, kościoły przyciągające osadników i tawerny, w których rekrutować się będzie zwiadowców. Nie można też zapomnieć o domach dla kolonistów i farmach. Obronę przed najeźdźcami zapewnią forty, a doskonalenie wojska i dowódców wezmą na siebie akademie wojskowe.

W trakcie odkryć nawiążemy też kontakt z plemionami indiańskimi i koloniami innych państw. Część Indian okaże się przyjazna. Będzie z nią można handlować i liczyć na wsparcie podczas obrony naszych osad. Inni, mniej przyjaźni, od czasu do czasu będą próbowali plądrować kolonie i trzeba będzie ich przepędzać siłą. Stosunki z obcymi kolonistami z początku zależeć będą od układów między metropoliami (próby ich zmiany spowodują ochłodzenie stosunków z własną metropolią). Gdy zaczną nas gnębić zbyt wysokie podatki, ogłasza się niepodległość i samodzielnie kształtuje relacje dyplomatyczne.

Mając silne ekonomicznie osady i odkrywszy przeciwnika możemy wziąć się za podbój jego osiedli grabiąc je i zdobywając. Do tego celu służy wydzielony ekran, na którym w bitwach dowodzimy doskonale animowanymi jednostkami piechoty, artylerii i kawalerii.

Gra proponuje kilka scenariuszy. Dla znudzonych nieustannym podbojem nowego świata znajdzie się misja jednoczenia Indian w obliczu zagrożenia ze strony niebezpiecznych przybyszów. Można też będzie ustawić swe własne opcje definiując długość gry, stawiając sobie cele i przypisując specjalne umiejętności. W tym scenariuszu gra się na czas w odróżnieniu od tu-rowego przebiegu pozostałych.

JAK NIE PRZYWIĄZYWAĆ SIĘ ZBYTNIO DO INDIAŃSKIEGO PALA, CZYLI RAD KILKA

1. Zakładanie osad. Osady zakładać blisko gór (metale, złoto), w lasach przeciętych rzeką (drewno, pożywienie), w pobliżu morza (możliwość budowy statków) i w niewielkiej odległości od wioski przyjaznych Indian.

2. Odkrycia. Na początku nie polecam używania opcji Explore – trudno odkryć w ten sposób cokolwiek godnego nazwania, a za to przecież otrzymujemy punkty. Opcja ta działa znakomicie w stosunku do statków, które napotkawszy ląd będą płynąć wzdłuż jego brzegów.

3. Gospodarka. Wykorzystywać maksymalnie zasoby osad dbając o taką samą liczbę mieszkań, liczbę mieszkańców i liczbę miejsc pracy oraz uważać na zapasy żywności. O optymalnym wykorzystaniu terenu nie wspominam, bo to banał.

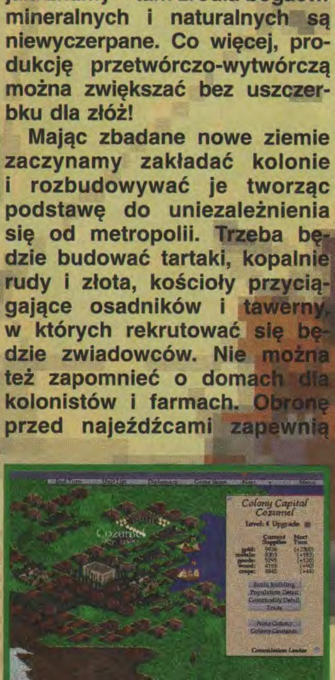
4. Indianie. Na początku nie drażnić. Jeśli są przyjaźni, doskonale się z nimi handluje, co jest ważne szczególnie na początku gry (mają zazwyczaj małe ilości żądanych towarów, ale sprzedają je za godziwą cenę). Wspomagają też nasze działania wojenne, jeśli bitwa rozgrywa się w pobliżu ich wioski. Nieprzyjaźni Indianie na początku są źródłem kłopotów, ale z czasem stają się wdzięcznym trenażerem naszych dowódców, a ich najazdy wraz z rozbudową kolonii (forty) przestają być niebezpieczne. Ataki na wioski Indian wrogich potrafią zrazić do nas Indian przyjaznych.

5. Handel. Z Indianami dość opłacalny, choć w małych ilościach, z kolonistami innych państw może być bardzo opłacalny (możliwy, gdy nie prowadzimy z nimi wojny). Z metropolią można handlować gdy nie mamy innego wyjścia lub mamy nadprodukcję towarów i coś trzeba z nimi zrobić. Jeśli jednak jesteśmy zadłużeni możemy sobie darować, gdyż zarobione pieniądze pójdą na spłatę zobowiązań i nigdy ich nie zobaczymy.

6. Niepodległość. Najprościej dojść do niej nie płacąc narzuconych podatków. Zajmuje to trochę czasu, ale pozwala się przygotować do obrony i zebrać spory kapitał.

7. Bitwa. Stosować ataki kombinowane (artyleria + piechota lub kawaleria), starając się atakować ze skrzydeł. Celem powinno być zdobycie przewagi na jednym ze skrzydeł i dojście nim do linii końcowej. Doskonałe miejsce na rozbijanie jednostek usiłujących bronić flagi (zwłaszcza bezbronnej artylerii).

8. Strategia. Bliższe kolonie, które będzie można szybko wesprzeć wojskami z najbliższych osad własnych, najlepiej zdoby-





Indianie i inni

wać. Kolonie wroga odległe od naszych osad należy niszczyć. Sprawdza się to szczególnie podczas wojny totalnej.

PODBIĆ TRZEBA

Już na wstępie tej części pragnę poinformować wszystkich: GRA MI SIĘ BARDZO PODOBAŁA! Przez niemal dwa tygodnie niezmordowanie odkrywałem lądy, gospodarowałem, podbijałem kolonie, szpiegowałem, słowem bez reszty zatopiłem się w nowym świecie. Przewrotnie zacznę jednak od tego, co w niewielkim stopniu zepsuło doskonały wizerunek gry. Jest tych drobiazgów niemało.

Największy z nich to interfejs. Nowatorski, a jakże, ale trochę niedopracowany. Wystarczy pociągnąć statek, a już on... nie ruszy się z miejsca. Na pierwszy rzut oka wszystko jest w porządku, powinien płynąć. Ale najwyraźniej przeszkadza mu widoczny dopiero w maksymalnym powiększeniu, albo niewidoczny wcale kawałek lądu. I trzeba zmieniać trasę. Nie lepiej wygląda poruszanie się po mapie. Owszem, wystarczy zmniejszyć parę razy, przewinąć, powiększyć i już... po kilkudziesięciu sekundach mamy upragniony efekt. Dawniej robiło się to może mniej bajerancko, ale bardziej efektywnie – wystarczyła mała mapa do podglądu i jedno kliknięcie na niej. Z zarządzaniem finansami też mogłoby być lepiej. Każda kolonia inwestuje oddzielnie i nieźle się trzeba namachać, by stwierdzić, gdzie i na co przeznacza się pieniądze. Bardziej śmiesznie niż niewygodnie przedstawia się pokazywanie zdobytego miasta. Widzimy tylko tę jego część, którą widzieliśmy przed atakiem. Reszta, mimo iż zdobyta, wciąż stanowi dla nas tajemnicę. Kończąc sprawę interfejsu: nie wiem, kto to wymyślił, ale nie można wyjść z gry bez save'a.

Drugą wadą jest wspomniana już powolność działania. Pal diabli generowanie scenariusza – to robi się raz na tydzień, albo i rzadziej. Gorzej, że oczekiwanie na poruszenie się graczy sterowanych przez komputer trwa wieki (na P133 z 16 MB zamknięcie tury potrafi trwać około minuty – Borek). Gdyby nie gazetka podająca różne ciekawe informacje z epoki (tylko dlaczego ucięte?), można byłoby się zanudzić na śmierć. A przy okazji podbudowałem się widząc informację z 1574 roku w wydaniu gazety z 1627 roku. TS jeszcze nie ma takiego być stopniowe ewoluowanie gracza od roli zarządcy, gospodarza i odkrywcy (można nadawać nazwy górom, rzekom, dolinom!) w początkowej fazie gry, do wodza bijącego wszystko i wszystkich, palącego i grabiącego na końcu (gwałcić się nie da – Borek). Nie bez znaczenia jest zręczne połączenie w jednym produkcie gry podzielonej na tury i rozgrywającej się w czasie rzeczywistym.

Scenariusze gry są zróżnicowane (choć z grubsza chodzi o to samo) i dobrze opisane. Zresztą pomoc w grze należy do mocnych stron produktu (o ile gracz zna angielski). Klikając na poszczególnych obiektach na mapie od razu można dowiedzieć się do czego one służą.

Przeciwnicy sterowani przez komputer są dość inteligentni. Potrafią zaskoczyć atakiem na tyły, uniknąć napadu naszych przeważających sił, szybko rozbudować wioskę. Inteligencja komputera działa czasem także opóźnienia. Do tych nieszczęść należy dodać jeszcze pokrętne rozwiązanie bitew morskich, na które gracz nie ma wpływu.

Do tych minusów należy dodać niebagatelne zalety. Pierwszą rzeczą jest MONSTRUALNA grywalność. Oderwać się od tej gry nie sposób. Sam grałem w nią 2 tygodnie, mimo iż służbowo powinienem grać 7 dni. Przestałem dopiero wtedy, gdy Borek zabrał mi płytkę z grą (48 godzin z dwoma trzygodzinnymi przerwami na sen, plus kilka na siusiu; żona stwierdziła, że jestem psychopatą – Borek). Żadna z ostatnio opisywanych przeze mnie gier nie działała tak magnetycznie jak „Conquest". Przyczyną tego stanu rzeczy może na korzyść gracza. Można ją wykorzystać do automatycznej rozbudowy nowej kolonii, gdzie potrafi zabłysnąć lub podczas odkrywania nowego lądu (opcja Explore), dzięki której szybko i bezproblemowo możemy odkrywać linię brzegową i wielkie połacie nieznanego lądu.

Autorzy nie powstrzymali się też przed umieszczeniem w tej, skądinąd poważnej grze, dawki czystego humoru. Przy maksymalnym powiększeniu z przyjemnością można obserwować życie osady, obfitujące w nieoczekiwane i prześmieszne sytuacje.

„Conquest of the New World" jest wspaniałą grą z mnóstwem dobrych pomysłów i masą niedoróbek. Jednak rzadko trafia się gra, która miałaby lepszy stosunek ceny do czasu z grą spędzonego i przyjemności płynącej z siedzenia przed komputerem.

Sir Haszak







Producent: Interplay
Dystrybutor: CD Projekt
Cena: 149 zł
Komputery, na których chadza: 486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA VESA, CD-ROM 2x

Gra uzyskała rekomendację!!!

Rekomendował ***Haszak***, potwierdził ***Borek***.

Dawno mnie nic tak nie wciągnęło. Chyba najważniejszą zaletą gry, o której Haszak nie wspomniał, są zmieniające się w czasie priorytety, dzięki którym gra nie jest nudna. Najpierw zajmujesz się wyszukiwaniem dobrego miejsca, potem rozwojem ekonomicznym, potem rozwojem armii i wybieraniem kolejnych celów podboju. Gra na dłuuuuugo.

Szli na zachód osadnicy...

Settlers 2: veni, vidi, vici

W 2 lata po premierze pierwszej części ukazał się sequel gry „Settlers", długo oczekiwany i nieco opóźniony w stosunku do zapowiedzi. Nieliczne obrazki z gry i zapowiedzi przedstawiały cudowny produkt, marzenie każdego gracza, a zwłaszcza fana pierwszej części gry. Rzeczywistość nieco zweryfikowała mity narosłe przed premierą.

Niewolnicy systemu

Zanim jednak zacznę snuć rozważania scholastyczne nad przewagami części pierwszej nad drugą lub odwrotnie zacznę od przedstawienia samej gry. W końcu 2 lata to kawał czasu i nie wszyscy pamiętają, o co w tym chodzi.

A chodzi w gruncie rzeczy o stworzenie wydajnego i logicznego systemu pracy (proces tworzenia odbywa się w czasie rzeczywistym). My, z bożej łaski wódz plemienia (jednego z czterech), mamy tak zarządzać poddanymi, by nasze państwo rosło w siłę (a czy ludziom będzie żyło się dostatnio już nas nie interesuje). Nie kierujemy jednak bezpośrednio poczynaniami współplemieńców, ale tworzymy zasady, według których mają pracować (no, może część zasad; resztę zrobili za nas autorzy), miejsca pracy i sieć połączeń między nimi. Od tej chwili wszystko zależy od nich.



Brzmi to może nieco abstrakcyjnie, ale sprowadza się np. do wyznaczenia miejsca budowy domku dla drwala, tartaku i magazynu. Od tej chwili (jeśli jakiś budowniczy będzie miał czas) rusza budowa. Po jej wykończeniu do budynków wprowadzają się drwal i tracz (magazyn nie potrzebuje obsługi) i zaczynają wykonywać swą pracę: pierwszy wyszukuje drzewa w pobliżu swego miejsca zamieszkania, drugi tnie dostarczone drewno na deski, które zostają odstawione do magazynu i pobrane stamtąd w razie potrzeby. Proste? Właściwie tak, ale żeby system mógł działać bez ustanku potrzebny jest jeszcze leśnik sadzący drzewa. Oczywiście jego chatka powinna zostać wybudowana w pobliżu drwala.

Takich mikrosystemów jest w grze kilka. Wszystkie jednak w jakiś sposób łączą się ze sobą tworząc sieć zależności. Geolodzy odkrywają bogactwa mineralne, w oznaczonych przez nich miejscach powstają kopalnie. Te wydobywają rudę żelaza i węgiel, z których z kolei wytapiane jest żelazo. Z kolei z żelaza i desek wyrabiane są narzędzia m.in. dla rolników, zaopatrujących górników w pożywienie.







Wszystkie bogactwa po jakimś czasie się wyczerpują, choć twórcy gry poszli tu, moim zdaniem, ciut za daleko, o czym jeszcze zdążę wspomieć. Ponieważ wszystko co dobre się kiedyś kończy, mamy ciągłą zabawę w poszukiwanie surowców.

Kiedy stworzymy sprawnie działające państwo, możemy pokusić się o podbój któregoś z sąsiadów. Tylko rycerzom wydajemy bezpośrednie rozkazy (jaki obiekt militarny wroga napaść i jakimi siłami). Zasmakowawszy raz w wojnie kończymy ją z chwilą śmierci ostatniego przeciwnika lub odnalezienia i zdobycia przejścia do następnego etapu (obowiązuje to jedynie podczas kampanii).

Nieliczne nowinki techniczne

Ten świat sterowany przez nas, ale żyjący na wpół własnym życiem został w drugiej części osadników wzbogacony. Autorzy przenieśli nas w czasy starożytne, choć jest to przeniesienie wielce umowne i ktoś spodziewający się symulacji państwa starożytnego mógłby się srodze rozczarować. Wszystkie rekwizyty, stosowane zresztą niekonsekwentnie, miały służyć jedynie stworzeniu klimatu i, jeśli nie zagłębiać się w to za bardzo, cel został osiągnięty.

Zmieniono przede wszystkim grafikę, co może nie wpływa bezpośrednio na skomplikowanie gry, ale na przyjemność z pewnością tak. Zaczynamy od rozdzielczości 640x480, a grać możemy i w 1024x768, co znacząco wpływa na przegląd sytuacji. Oczywiście wszystkie obiekty na mapie również zostały poprawione i, śmiem twierdzić, wyglądają świetnie. Budynki o architekturze charakterystycznej (z grubsza)

1 Settlers 2

dla ludów występujących w grze (Rzymian, Numibijczyków, Japończyków i Wikingów), drzewa o kilku kształtach poruszające listkami na wietrze, kaktusy, skały, rzucone bale, dzikie zwierzęta przemierzejace tereny nie skolonizowane przez człowieka. Słowem jest na co patrzeć.

Drugim, już ważnym elementem, jest wprowadzenie odkrywania mapy wraz z przesuwaniem się granic naszego państwa. Dzięki czemu stało się uzasadnione wprowadzenie do gry zwiadowcy i wieży obserwacyjnej, pozwalających poznać teren leżący daleko poza granicami naszego państwa.

Nie mniej ważne stało się dodanie stopniowego wprowadzania do gry nowych budynków. W części pierwszej wszystkie ich typy dane były od początku co przy znanym w całości terenie





czyniło z gry rodzaj szachów. Teraz przez jakiś czas wprowadzane są nowe elementy, a dodaktowym utrudnieniem (nazwałbym to atrakcją) jest wyszukiwanie, w którym kierunku należy się powiększać państwo, by dostarczyć poddanym surowców niezbędnych do jego rozwoju.

Ostatnią wreszcie ważną rzeczą było dodanie do listy budowli katapulty znakomicie zmieniającej sposób walki.

Prócz tego pojawiła się w grze możliwość budowania dużych statków do przewozu ludzi i towarów, piwowar warzący piwo, spożywane dla kurażu przez żołnierzy, myśliwy wybijający faunę pól i lasów (ku uciesze górnika), woziwoda dostarczający wodę do browaru oraz oślarz, dzięki którego osłom transport przebiaga sprawniej, sojusze (zawierane zazwyczaj między graczami sterowanymi przez komputer) przysparzajace sporych kłopotów agresorowi i... to wszystko. Nie wiem jak dla Was, Drodzy Czytelnicy, ale dla mnie to trochę za mało jak na 2 lata prac.

Zasadźcą być, czyli wyimki z poradnika osadnika

1. W scenariuszach 2-7 kampanii można najpierw postawić na rozwój terytorialny, a dopiero później rozbudować wewnętrznie i wzmocnić przed atakiem. Mamy bowiem pobłażliwych przeciwników i póty jest spokój, póki ich nie zaczepimy. W scenariuszach 8-10 od początku mocniej rozbudowywać się wewnętrznie – przy pierwszym spotkaniu przeciwnika od razu jesteśmy atakowani.

2. Budować struktury powiązane współpacujące ze sobą w niewielkich odległościach od siebie minimalizując w ten sposób drogę jaką muszą pokonywać surowce.

3. Regularnie przeprowadzać zwiad, by wiedzieć, w którą stronę się rozwijać lub nie okazało się, że atakujemy w ciemno. Ja raz tak zrobiłem i musiałem korzystać z save, bo brama do następnego etapu okazała się być w zasięgu dwóch strażnic, a nie jednej.

4. Uważać z budowę katapult przy granicy. Zaczynają one ostrzał zaraz po dostarczeniu do nich pierwszego kamienia, jeśli tylko mają w zasięgu jakąś budowlę militarną po drugiej stronie granicy. A to oczywiście prowadzi do wojny.

Osadzony

Przyznam, że „Settlers 2" nieco mnie rozczarowali. Rzecz jasna są lepsi od pierwszej części, ale w tamtej już sam pomysł był na tyle świeży, że na wszystko inne mniej się zwracało uwagę. Pomysł nadal się broni, ale nie odwraca uwagi od wykonania. I wyraźnie widać, że dopracowano formę zaniedbujęc treść.

Ulepszenie grafiki i zmiana trzech (tylko trzech!) ważnych elementów gry była z pewnością potrzebna i z ożywiła ją, ale pozostawiła niedosyt. Uczenie się nowych technologii, pomysł sam w sobie bardzo fajny, zostało moim zdaniem źle wykorzystane. W 4. scenariuszu posiadamy całą mądrość i wracamy na utarte ścieżki części pierwszej – wiemy wszystko, nic nas nie zaskoczy.

Tego rozczarowania nie sposób ukryć pomimo całego stosu zalet: znacznego ułatwienia obsługi (samoczynne budowanie drogi między wskazanymi punktami, podpisy budynków, na bieżąco dostępna informacja o wydajności pracy, kontestowa pomoc objaśniająca funkcje budowli, inteligentne statki dostarczające tego co potrzeba – tylko po co pływają stadami?), umiejętnego stopniowania trudności, humoru wyrażający się zabawnymi walkami rycerzy lub czytaniem gazety czy skakaniem przez skakankę nudzących się tragarzy, a nawet sporej liczby scenariuszy (10 w kampanii i 18 scenariuszy nie powiązanych ze sobą).

Do tego dochodzi nonsens drobny, ale denerwujący pomimo całej umowności gry. Otóż na poprzedniej stronie dziwię się, że można coś wydobywać bez ustanku, a nawet w coraz większych ilościach. W „Settlers II" do tego zagadnienia autorzy podeszli logicznie i wszystkie bogactwa po ja-, kimś czasie się wyczerpują (i nie znajdzie się, tak jak w pierwszej części, zaraz czegoś nowego w pobliżu zlikwidowanej kopalni). Choć trochę przedobrzyli. Kończą się nawet ryby łowione w morzu na wędkę!

Mimo moich utyskiwań gra z pewnością będzie cieszyła się popularnością. Spędza się przy niej czas z pewnością ciekawiej niż przy poprzedniczce. A że za mało nowych elementów? Cóż, może się czepiam?

Sir Haszak

Producent: Blue Byte
Rok wydania: 1996
Dystrybutor: CD Projekt
Komputery, na których chadza: PC 486 DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM

Vikings: The Strategy of Ultimate Conquest

Wojownicy północy

Każdy z was słyszał z pewnością o nieustraszonym wikingu Thorgalu z komiksów Van Hame'a. Jeśli ktoś nie słyszał, to ma się czego wstydzić. Thorgal był w swoim czasie idolem większości dzieciaków. No bo kto nie marzył o tym, aby pływać po zimnych morzach północy i wieść żywot łupieżcy?

Dziś te marzenia mogą być przynajmniej w części zrealizowane. Gra „Vikings: The Strategy Of Ultimate Conquest" daje nam możliwość wcielenia się w młodego wodza jednej z wiosek wikingów. Ojciec naszego młodzieńca, Jarl Olaf Aranson był wielkim i sprawiedliwym władcą. Przeżył wiele wypraw, podbił wiele lądów i żyłby sobie długo i szczęśliwie, gdyby nie pojawił się wróg. Jakiś inny odłam wikingów założył fort blisko posiadłości Aransona i uparcie je nawiedzał. Jako zaradny władca Jarl musiał coś uczynić, a że nie przyszło mu nic innego do głowy, zebrał ludzi i wyruszył załatwić sprawę tradycyjnie. Walka była długa i zacięta. Kres jej położyła śmierć Aransona. Jego wikingowie uciekli do rodzinnej wioski, a Ty stałeś się ich wodzem. Musisz pomścić śmierć ojca.



Tak mniej więcej przedstawia się wprowadzenie. Jak wygląda sama gra? Jest to kombinacja „Pirates" i „Warcrafta". Pytacie się zapewne jak to możliwe. W „Vikings" pływamy sobie statkiem po morzach i oceanach zupełnie jak w „Pirates". Natykamy się co jakiś czas na statek, możemy stoczyć z nim bitwę morską, możemy także wjechać mu w rufę i na pokładzie statku przeciwnika zmierzyć się z nim na młoty lub topory, całkowicie jak w „Pirates". Podobieństwo do „Warcraft" zaczyna się przy ataku na wioskę. Dowodzimy wtedy swoimi wojskami tak jak w „Warcraftcie". W tej części gry musimy zabić wszystkich ludzi przeciwnika, bądź jeśli się da (a najczęściej się da), po prostu zatłuc ich wodza. Oczywiście jeśli oni nam zabiją wodza, gra się kończy. Niestety, ta część gry nie została dobrze dopracowana. Główną wadą jest to, że nie możemy zaznaczyć wszystkich swoich wojaków na raz – musimy wydawać im polecenia osobno.



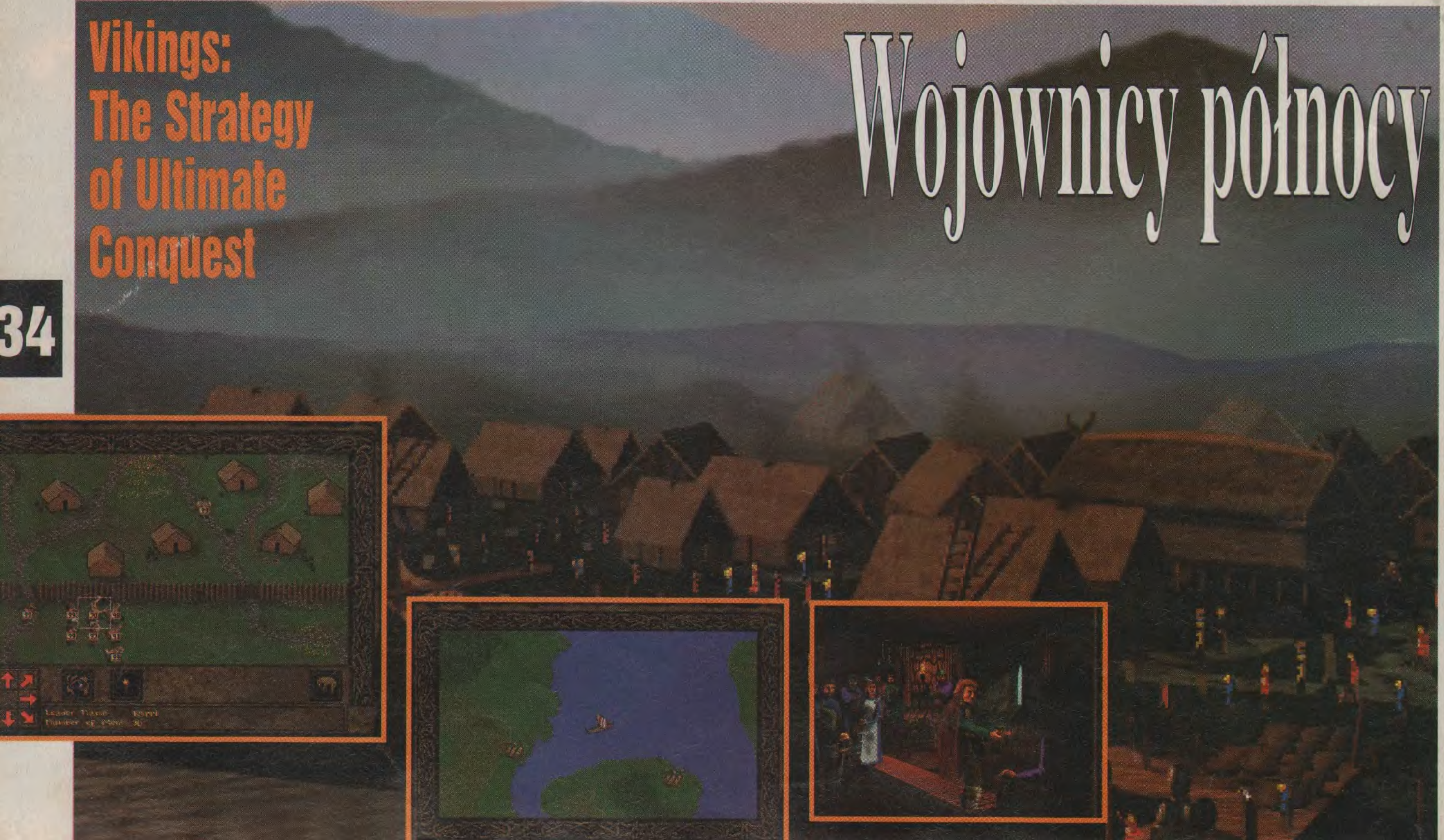
Jak się w to gra? Świetnie! Dawno już się tak dobrze nie bawiłem (dokładniej od czasów „Pirates"). „Vikings" naprawdę wciągają. Mimo, że wszystko właściwie obraca się wokół budowania statków, rekrutowania wikingów i atakowania miast nie można narzekać na nudę. Oczywiście swój pobyt w mieście nie ograniczamy do opatrywania ran i naprawienia sprzętu. Mamy do dyspozycji szereg różnych rozrywek. W karczmie możemy dla przykładu zabawić się z kelnerką, która szybko wyzna komu się ostatnio dała uwieść, a nawet powie, z którego portu przypłynął i jakie tam mieli uzbrojenie. Jak ktoś woli to może spróbować zabawić się z barmanem, choć z niego nic jeszcze nie udało mi się wycisnąć. Czasem do karczmy może zawitać podróżnik. Jemu język rozwiąże jedna kolejka dobrego wina. Oczywiście nasze uciechy nie kończą się w karczmie. Zaraz za wioską mieszka stara kobieta (a fe), która może opowiedzieć jakąś legendę (mi nic nie chciała powiedzieć, choć nawiedzałem ją przez parę minut), uleczyć Cię, jeśli zostałeś zraniony w walce (nie podczas bitwy, wtedy giną Twoi ludzie), albo nawet powróżyć z ogniska. Dalej możemy na targowisku sprzedać to, co złupiliśmy, aby uzyskać fundusze na nowych ludzi i statki. U kowala także możemy zostawić część kasy. Zajmuje się on ulepszaniem zbroi i oręża. Po zrobieniu wszystkiego, co możliwe w wiosce, ruszamy w drogę lub, jeśli jesteśmy w czyjejś stolicy, udajemy się do kwatery wodza. Gdy jest to nasza kolonia, możemy zwerbować tutaj ludzi na nasze statki. Gdy jest to kwatera nie związanego z nami państwa mamy do wyboru szereg różnych opcji dyplomatycznych (brak miejsca uniemożliwia mi bliższe ich opisanie; zresztą od czego instrukcja). Najważniejsza jest oczywiście nasza główna kwatera. Tutaj możemy dobrać pomiędzy swoich ludzi porucznika, któremu na czas walki będziemy przydzielać ludzi, przeczekać trudne czasy (przyspieszyć zegar, tak, że dni będą leciały jak oszalałe – pod koniec miesiąca dostajemy daniny z kolonii) lub, co najważniejsze, wysłać wyprawę. Standardowa wyprawa różni się od wybiórczej tym, że w tej pierwszej komputer zabiera na pokład wszystko co mamy. Wyruszamy na podbój nowych prowincji!

Pływamy sobie statkiem po morzach, każdemu napotkanemu kupcowi sprawiamy manto, łupimy słabe wioski – po prostu żyć, nie umierać. I trzeba przyznać, że jest po czym popływać. Mapa występująca w grze to cała Europa (przynajmniej tak mi się wydaje, gdyż dostałem kiedyś wiadomość od komendanta, że Ateny zostały obronione przez kogośtam). Miast do zdobywania jest więc w bród.

Czas kończyć, miejsca zostało już tylko na podpis, ale muszę jeszcze pochwalić bardzo staranne wykonanie „Vikings". Grafika mimo, że w 256 kolorach prezentuje się pięknie, wioski wyglądają wręcz przecudnie. Efekty dźwiękowe niestety nie dorównują grafice, ale i tak są dobre. Natomiast muzyka jest świetnie dobrana. Naprawdę polecam tę grę wszystkim fanom Thorgala oraz dobrych strategii.

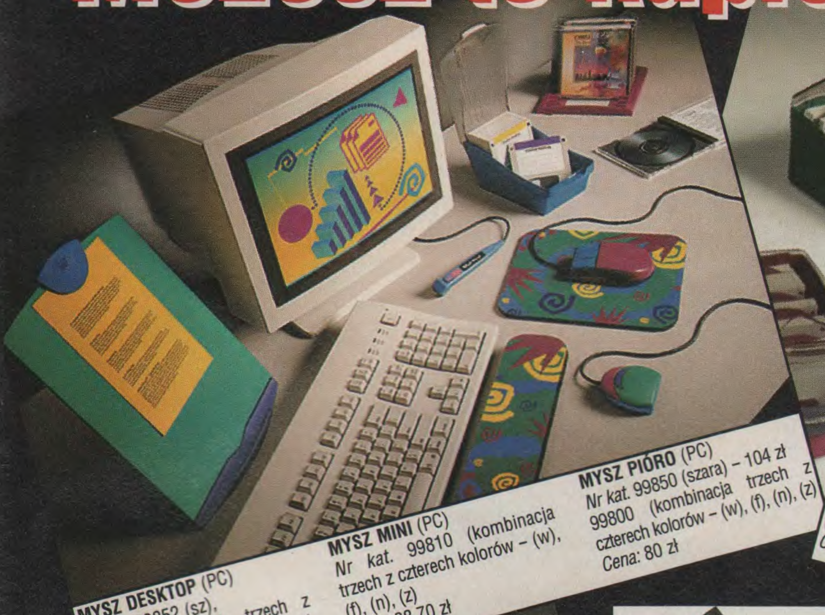
Aragorn

Producent : GT Interactive
Rok wydania : 1996
Komputer, na którym chodzi : PC 486 DX/33, 8 MB RAM, CD-ROM



Możesz to kupić u nas!

FELLOWES COMPUTERWARE



MYSZ DESKTOP (PC)
Nr kat. 99852 (sz), 99815 (kombinacja trzech z czterech kolorów – (w), (f), (n), (z)
Cena: 49 zł

MYSZ MINI (PC)
Nr kat. 99810 (kombinacja trzech z czterech kolorów – (w), (f), (n), (z)
Cena: 88,70 zł

MYSZ PIÓRO (PC)
Nr kat. 99850 (szara) – 104 zł
99800 (kombinacja trzech z czterech kolorów – (w), (f), (n), (z)
Cena: 80 zł

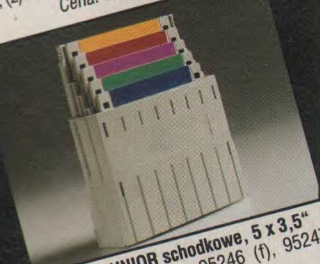


Pudełko SOFTWORKS 50 x 3,5"
Nr kat. 90612 (sz), 622 (gr), 632 (ci.n), 642 (ci.z), 652 (w)
Cena: 15 zł

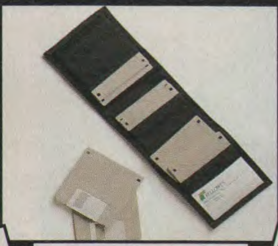
Pudełko SOFTWORKS 100 x 3,5"
Nr kat. 90712 (sz), 722 (gr), 732 (ci.n), 742 (ci.z), 752 (w)
Cena: 19 zł



MEDIABOX 40 x 3,5"
Nr kat. 90136 (f), 137 (ci.n), 138(z), 139(w), Cena: 8 zł



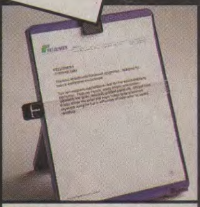
Pudełko JUNIOR schodkowe, 5 x 3,5"
Nr kat. 95240 (sz), 95246 (f), 95247 (ci.n), 95248 (z), 95249 (w),
Cena: 13,50 zł



Etui na dyskietki 6 x 3,5"
Nr kat. 28106 (f), 107 (ci.n), 108 (z), 109 (w)
Cena: 20 zł



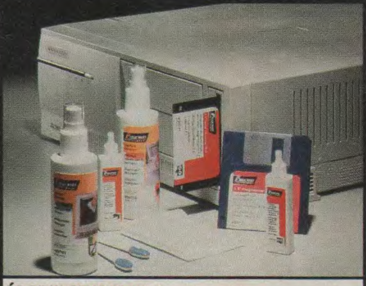
Podkładka ergonomiczna ERGO
Nr kat. 48102 (sz–cza), 202 (sz–cze), 203 (s–n), 204 (sz–z), 205 (cza–cza), 207 (cza–cze), 208 (cza–n),
Cena: 25,50 zł



Pulpit
Nr kat. 21103 (sz), 106 (cza), 206 (f), 207 (ci.n), 208 (z), 209 (w),
Cena: 25 zł

- Aby złożyć zamówienie, należy wyciąć i wypełnić kupon znajdujący się poniżej.
- Koszt wysyłki doliczamy do ceny. Paczka do 1 kg – 7 zł
- Kupon należy wysłać na adres:

Wydawnictwo "Bajtek"
ul. Służby Polsce 4, 02-784 Warszawa
Nasze konto:
Wydawnictwo "Bajtek"
PBK S.A. IX Oddział w W-wie
370031-534488-139-11



ŚRODKI CZYSZCZĄCE
Płyn do ekranów – nr kat. 99701 – 15 zł,
Płyn do obudów – nr kat. 99711 – 15 zł,
Pianka antystatyczna – nr kat. 99714 – 9,80 zł
Dyskietka czyszcząca 3,5" – nr kat. 99752 – 11,20 zł



Filtr antyradiacyjny, szklany 14" - 15"
Nr kat. 92899, jasny
Nr kat. 91899, ciemny
Cena: 169 zł

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA – ZAMÓWIENIE

IMIE I NAZWISKO: ....

ADRES: ....

Proszę o przesłanie mi za zaliczeniem pocztowym następujących artykułów:

Nr kat.	Nazwa	Cena	Ilość	Wartość

ŁĄCZNA KWOTA ______

Należność zobowiązuję się wpłacić przy odbiorze przesyłki.

podpis zamawiającego ....

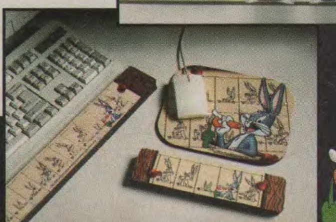
Informujemy, że kupon jest ważny do ukazania się następnego numeru.
Zamówienia nieczytelne lub niekompletne nie będą realizowane.

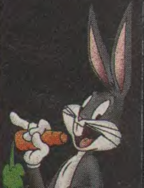
Opis skrótów kolorów:

(sz) – szary
(cza) – czarny
(cze) – czerwony
(z) – zielony
(f) – fiolet
(w) – wiśnia
(n) – niebieski
(gr) – grafitowy
(c) – ciemny



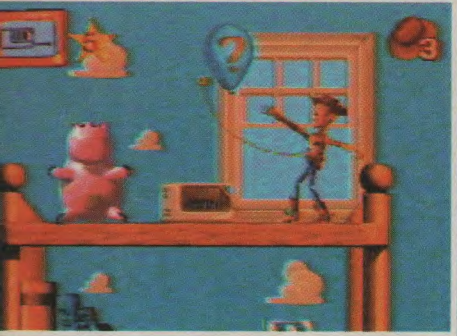
„ZWARIOWANE MELODIE"
Podkładki pod mysz (LTM..), **nadgarstki** (LTS..) **i przed klawiaturę** (LTW..)
Nr katalogowy
01– Królik Bugs,
02 – Wilk Tasmański,
03 – Tweety i Sylvester,
04 – Marvin Marsianin,
05 – Struś Pędziwiatr
Cena:
LTM.. 15 zł,
LTS.. 17,50 zł,
LTW.. 25 zł,





plug & play





MEGA DRIVE

TOY STORY

No proszę, nie trzeba było długo czekać. Szybciutko z bardzo fajnego filmu zrobiono bardzo udaną grę, co zresztą trudne nie było, bo bohaterowie od początku do końca są cyfrowi (w odróżnieniu od analogowego np. Woody Allena). Zręcznościówka ta pasuje do konsol jak żadna inna, jako że konsola jest komputerową zabawką. Film opowiada o zabawkach, zabawki były rysowane na kompiutrach, czyli wszystko łączy się gdzieś w głębiach procesorów.

Bohaterowie gry, wyprodukowani w różnych fabrykach, spotykają się w pokoju sześcioletniego Andy'ego. Ulubioną zabawką chłopaczka jest kowboj Woody, który zajmuje zaszczytne miejsce na je-



ATARI KARTS

Od czasu do czasu człowiek musi sobie trochę pojeździć. Najlepiej szybko, niekoniecznie po gładkiej nawierzchni. Przy okazji nie zaszkodzi też nasycić wzroku nieprzeciętnymi widokami w bajkowych kolorach. Doprawdy, zwykła rozkosz ścigania się połączona z niezwykłym światem, w którym osadzona jest ta gra daje w sumie całkiem niezły efekt – nieporównywalny do niczego. Małe, zwinne samochodziki zwane także kartami, na których siedzą przeróżne osobistości, niekoniecznie ludzkie (od panienki zaczynając, a na różowej ośmiornicy kończąc), i zasuwają byle do przodu, ile fabryka dała mocy. Muszę przyznać, że wywarło to na mnie spore wrażenie, na które w przypadku Jaguara czekałem już od dłuższego czasu. Oczywiście, dorobiona jest do tego jakaś tam historia, ale żeby nie psuć sobie dobrego nastroju podczas totalnego ścigactwa wolałem o niej zapomnieć na dobre. A ścigałem się, ścigałem. Po parę godzin w ciągu dnia, co przy wiosenno-letnim klimacie za oknem jest wynikiem całkiem niezłym, jak na moją wytrzymałość wysiedzenia na miejscu. Ale odłóżmy na bok moją podupadającą kondycję psychofizyczną i zajmijmy się sednem sprawy lub jak kto woli – istotą.

Podczas wyścigów zdobywamy kolejne poziomy, z których każdy następny różni się od poprzedniego wyższą skalą trudności. Przejście do następnego musi być poprzedzone zdobyciem trzech pucharów







JAGUAR

NBA JAM

Cóś nasze czarne kocisko nie ma szczęścia do gier sportowych. Wszystkie widziane przeze mnie gierki o tejże właśnie tematyce plasowały się mniej więcej w środku klasyfikacji ogólnej. Ta opisywana poniżej – też.

To, że w naszym kraju wielu jest koszomaniaków, którzy spędzają tyle samo czasu pod koszem i przed telewizorem oglądając rozgrywki ligi NBA, jest wiadome od lat kilku i nic tego faktu nie zmieni. Ja, jako człowiek pracujący



Nadszedł czas na ujawnienie zwycięzców gejmbojowego konkursu zapoczątkowanego w kwietniowym numerze TS. Najpierw jednak wypadałoby podać prawidłowe odpowiedzi do pokręconych troszeczkę pytań (nie mogło być za łatwo). Z pierwszym nie było żadnych trudności. Z wyjątkiem kilku osób wszyscy oznajmili (i mieli rację), że braci Mario było dwóch – Mario i Luigi. Z drugim pytaniem już nie było tak prosto. Skrót SNES nie oznacza nic innego jak Super Nintendo Entertainment System i ci, którzy tak napisali, mieli stuprocentową rację. Na SNESie oczywiście można grać w DOOMa (tu także mało osób dało się zbić z tropu). Najwięcej zamętu zasiało pytanie czwarte i zresztą tak miało być. Szczególnie w punkcie „b" większość robiła całą masę zastrzeżeń, a interpretacja była w założeniu dowolna i takaż pozostała. Nie zgodziłem się natomiast z twierdzeniem niektórych, że King Kong nie był małpą tylko gorylem. Jak ktoś ma jakiekolwiek wątpliwości, to niech zajrzy do encyklopedii pod hasło „goryl". Na szczęście niemal wszyscy kojarzyli postać Donkey Konga – najsławniejszej małpy konsolowej. Na szczęście ostatnim pytaniem mało kto dał się wykiwać. Na GAME BOYu można grać w „Mortala" i basta!



A teraz najważniejsze. Maszyna losująca w postaci dwóch pewnych (tak zwanych) sierotek przyniosła szczęście tym razem Michałowi Czarneckiemu ze Szczecina i Bartoszowi Szeszko z Warszawy. Gratulujemy i niech Wam konsolki Gameboy długo służą (wyślemy je pocztą).

TYTUS

Rozwiązanie konkursu Nintendo

PS. Konkurs ten zaistniał dzięki generalnemu importerowi Nintendo:
American Computer & Games
01 – 646 Warszawa,
ul. Jelinka 27
tel./fax 33-86-01







go łóżku. Podczas przyjęcia urodzinowego wszystkie stare zabawki wpadły w panikę – gdy Andy dostanie nowe, to wszystkie pozostałe będą zapomniane i odrzucone. Woody wysyła na zwiady oddział plastikowych żołnierzyków, którzy wkrótce przynoszą straszliwą wiadomość – w ich społeczności pojawił się nowy o imieniu Buzz Lightyear. Woody doznał szoku. Mając w perspektywie zostanie zabawką nr 2, postanowił podstępnie zgładzić Buzza. Pierwsze, co mu przyszło na myśl, to wypadek samochodowy. Potrzebował jeszcze tylko radionadajnika do pokierowania samochodem.

I mniej więcej w tym momencie włączamy się w grę. Pierwszym naszym zadaniem będzie zdobycie nadajnika, a potem próba rozjechania Buzza. Oczywiście wynikną z tego same komplikacje ciągnące się przez następne 19 poziomów. Gra jest bardzo przejrzysta (jeżeli chodzi o sens), jednak od czasu do czasu trzeba trochę kombinować, jak by tu dziabnąć zarozumiałego Buzza.

Z całą odpowiedzialnością, zdrowy mniej na ciele, bardziej na umyśle, z całą stanowczością i pełnym zrozumieniem swoich słów stwierdzam, że gra jest wyśmienita, super hiper, i w ogólnej całości bez żadnych mniejszych, a tym bardziej większych wyjątków – po prostu czadowa! W przypadku Segi MD jest jedną z najlepszych produkcji graficznych, jaką oczęta moje ujrzały i pewnie długo nie zobaczą. Polecam jak najbardziej, mimo tego że cena jest dość wysoka – ok. 200 zł. Jakby co, można naciągnąć rodzinę na kupno ratalne...

TYTUS



i wygraną w wyścigu specjalnym zwanym „Miracle Race". Z kolei na każdy puchar składa się kilka wyścigów, w których zdobywamy punkty liczone w klasyfikacji ogólnej. Za zdobycie największej liczby punktów dostajemy puchar i możliwość dalszego uczestnictwa w zawodach.

Jak już wspomniałem mamy do wyboru sprzęt i postać, która będzie nas reprezentować. Wszystkie samochodziki różnią się od siebie szybkością, przyspieszeniem, zwrotnością i przyczepnością. Zasada jest taka – im szybszy, tym gorzej wchodzi w zakręty. I na odwrót.

Na torze spotykać będziemy różnego rodzaju udogodnienia i pułapki. Najechanie na symbol królika wyzwala w naszym karcie dodatkową moc, dzięki czemu na liczniku wzrasta prędkość o kilkanaście kilometrów. Podobnie działa złota strzałka dająca natychmiastowe przyspieszenie. Ta umieszczana jest przeważnie przed długimi prostymi. Koło pozwala na zjechanie z drogi i jazdę po poboczu bez straty w prędkości, kierownica zaś poprawia sterowność pojazdu, przez co lepiej trzyma się on na wirażach. Dwie ostatnie opcje są uruchamiane przez gracza w dogodnym dla niego momencie. Przed zwalniaczami, czyli wszelkiego rodzaju dziurami czy kałużami ułożone są rampy, dzięki którym można przeskoczyć nad pułapkami. Jeżeli najedzie się na żółwia, trzeba liczyć się z tym, że przez najbliższe kilkanaście sekund nasz pojazd poruszał się będzie w istnie żółwim tempie. Bardzo nieprzyjemną sprawą jest wpakowanie się na czerwone strzałki odwracające kierunek kierowania, czyli – kręcimy w lewo, jedziemy w prawo. Na zielone strzałki można natknąć się w opcji na dwóch graczy. W tym wypadku kierunki zmieniają się naszemu przeciwnikowi.



Jak widać ściganie w „Atari Karts" nie jest skomplikowane, aczkolwiek trzeba posiąść podstawowe umiejętności. Gra jest warta polecenia, przede wszystkim ze względu na bardzo ładną oprawę graficzną i całkiem niezłą stronę dźwiękową. Jedynym mankamentem może być mała ilość bajkowych torów, ale... i tak jest całkiem nieźle.

TYTUS



(?) w TS preferuję troszkę inne sporty, z których najczęściej praktykowany jest krótki bieg do spożywczego w celu uzupełnienia zawartości płynów w żołądku. Powróćmy jednak do tematu przewodniego.

„NBA JAM" jest symulacją meczu koszykówki, wykonywanego przez najlepsze drużyny Stanów Zjednoczonych. Różnica polega na tym, że po boisku jaguarowym biega czterech zawodników (po dwóch z drużyny), a każdy z nich ma trochę pozmieniane proporcje ciała. Otóż okazuje się, że najważniejszą częścią ciała amerykańskiego koszykarza jest głowa. Wygląda to trochę dziwnie, ale chodzi tu o wyeksponowanie fizjonomi zawodnika, jako że twórcy gry potrudzili się trochę ze zbieraniem portretów wszystkich koszykarzy ze wszystkich drużyn. Sama gra może być po części fascynująca, ale tylko dla tych, co z koszem mieli coś do czynienia (nie chodzi tu bynajmniej o wyrzucanie śmieci). Zasady NBA chyba na zawsze pozostaną dla mnie nieodgadnioną tajemnicą, ale z tego, co się zorientowałem podczas grania, trzeba wszystkich skrupulatnie przestrzegać.

Pograć to nie pograłem, ale przynajmniej sobie popatrzyłem na śmiesznych sportowców wykonujących dziwne podskoki przy aplauzie prawie niewidocznej publiczności.

TYTUS

POWER DRIVE RALLY

„Zapomnij wszystko, czego nauczyli Cię na kursie prawa jazdy". W ten sposób gracz jest wprowadzany w świat rajdowych wyczynów, jakie czekają na niego podczas gry. W zasadzie gra jest dość prosta – mniej więcej tak jak prowadzenie normalnego samochodu. Dlatego radzę od razu udać się na lekcję cyfrowej jazdy i zapoznać się z tym, co nas czeka w najbliższej przyszłości, to znaczy, kiedy staniemy na linii startu i pojedziemy (lub nie) ku chwale i zaszczytom. Rajd jest dość długi i składa się z ośmiu rund, a te z kolei z wielu różnych odcinków. Jeździć będziemy po równych drogach Anglii, oblodzonych serpentynach Szwecji i po piaszczystych kenijskich bezdrożach. Właściwie to nie brakuje tu żadnego typu nawierzchni i można się natknąć na wiele warunków pogodowych.

Na początku trzeba się trochę pomęczyć na słabszych wozach w grupie N. Po pewnym czasie za zarobione z nagród pieniądze, można kupić lepszy samochód, co automatycznie awansuje nas do następnej grupy. Z czasem wyścig staje się coraz trudniejszy i samo naciskanie gazu do dechy nie wystarcza. Co jakiś czas na drodze rozrzucone są różne bonusy. Niektóre z nich zatrzymują czas na kilka sekund, inne nadają naszemu pojazdowi gwałtownego przyspieszenia, dzięki czemu możemy zmieścić się w bezlitosnych normach czasowych. Nie pomaga nam też zmienna pogoda. Między kolejnymi trasami mamy czas na wykonanie wszystkich niezbędnych napraw, a psuje się niestety wszystko. Jeżeli zaniedba się jakiś mało istotny element, ot chciażby lampy, a następny etap akurat będzie się odbywał w nocy, to bardzo mi przykro, ale w półmroku daleko się nie zajedzie. Podobnie jest z hamulcami, silnikiem, oponami itd. Bardzo ważne jest umiejętne prowadzenie samochodu poślizgami – bez tego nie da się pokonać wielu ostrych zakrętów. Zresztą sami szybko dojdziecie do tego, co i jak trzeba robić. Teraz trochę o pieniądzach. Za każdy ukończony wyścig dostaje się pewną sumkę, która jest odkładana na koncie. Z tego trzeba zapłacić za naprawę wozu i za następny wyścig. Najszybszym sposobem ukończenia rajdu jest zapisywanie stanu gry po każdym pozytywnie przejechanym odcinku, a w przypadku niepowodzenia wystarczy nacisnąć reset i jechać jeszcze raz. Po prostu tak jest ekonomiczniej.





Muszę przyznać, że gierka ta olśniła mnie i spokojnie mogę jej przyznać pierwsze miejsce w kategorii gier samochodowo-jaguarowych. Bardzo starannie dopracowane elementy drogi widzianej z góry sprawiają wrażenie niemal pełnej realności. Do tego dochodzi płynna animacja samochodów i w miarę prawdziwe odgłosy pisku opon, czy rozbijania karoserii. Chociaż i tak z pewnością znajdą się osoby, które stwierdzą, że to już wszystko było i nic nowego o wyścigach samochodowych nie da się zrobić, to jednak z czystym sumieniem mogę polecić tę produkcję wszystkim miłośnikom przeróżnych ścigactw i gonitw.

TYTUS



SEGA RALLY

Ta gra zdążyła już się stać wizytówką Saturna w kategorii wyścigów. Co potrafi zdziałać grupa robocza pod sklepieniem tego czarnego (choć ostatnio pojawiła się i biała wersja) pudełka, można właśnie podziwiać w „Sega Rally". Już na początku uderza nas oszałamiająca grafika i aż trudno uwierzyć, że za chwilę osobiście będzie można zasiąść za tymi latającymi pojazdami na czterech kołach. I rzeczywiście – tuż po intrze okazuje się, że grafika podczas gry jest identyczna.

Do wyboru mamy dwa samochody – Toyotę Celicę i Lancię Deltę. Oczywiście ich rajdowe, podrasowane wersje. Jeśli chcesz, możesz według swoich zapatrywań zmienić parametry wybranego wozu – wymienić koła, zawieszenie, skrzynię biegów, sterowność (im wyższa tym szybciej samochód reaguje na klawisze), wyregulować zawór silnika. Radzę jednak na początku przejechać się normalnymi wersjami. Kiedy już poznasz dokładniej możliwości obu samochodów i trasy, wtedy można efektywnie wykorzystać te informacje właśnie poprzez zmianę kilku części. Zanim odjedziemy, trzeba zdecydować o typie wyścigu – normalnym, na czas (brak przeciwników, osiągasz tylko coraz lepszy czas na wybranym odcinku), na dwóch graczy.

Na początku jazda sprawia pewne trudności – samochód ciężko opanować, co chwila się obija o bandy, wpada w poślizg, ale już po kilku jazdach przeciętny gracz łapie wiatr w żagle i ze spierzchniętymi wargami przemierza kolejne odcinki. Mówię o tym, bo właśnie opanowanie sztuki jazdy w „Sega Rally" jest warunkiem satysfakcji z gry. Ja na przykład, przyzwyczajony do serii „Lotusów", czy nawet „Ridge Racera" z PlayStation, po pierwszej przejażdżce w „Sega Rally" skrzywiłem się i powróciłem do niezastąpionego „Virtua Copa". Ale kiedy już na pamięć wiedziałem,



ROBOTICA

W wielkim skrócie „Robotica" to taka „Szklana pułapka", tyle że akcja rozgrywa się w kosmosie, w bazie opanowanej przez terrorystów. Rok 2877. Baza była przez ostatnie 800 lat gwarantem pokoju i porządku na Ziemi – alarmowała o wrogich elementach i nowych budkach z piwem. Terroryści byli piwoszami i po tych ośmiuset latach rzekli: basta! Zrobili w bazie tyle zamieszania, że teraz tylko Ty możesz to naprawić. W imię ojców w ciąży i kombatantów Disco Polo, (którzy w wieloletniej wojnie wycięli w pień klasyków, rockmanów, jazzmanów, jungle'owców, reggae-maniaków i bluesmanów) uratuj Ziemię od niechybnej zguby! Oczywiście w bazie nie zastaniesz podstarzałych brodaczy w kraciastych koszulach, ale roboty nastawione na otwieranie ognia do wszystkiego, co żyje, bądź się porusza (Liga Seledynowych Wentylatorów Walczy!).

Zabawa wbrew pozorom nie jest świetna. Wszystko od początku wygląda jak podróbka „DOOM-a". Ale ani nie ma krwi, ani dynamiki. Wszystkie pokoje identyczne, roboty żałosne, zewsząd zieje nuda. W zasadzie posiadacze czarno-białych telewizorów po raz pierwszy od dawna nie będą dyskryminowani –







HANG ON GP '96

„Hang On" był równie często konwertowaną grą motocyklową jak „Full Throttle". W pierwotnych wersjach szły „łeb w łeb". Tym razem „Hang On" wyszedł na Saturna. A ja już czekam na „Full Throttle" (nie mylić z przygodówką Electronic Arts). Dlaczego? A no, bo nie postarali się twórcy „Sega Rally" tym razem. Możemy co prawda delektować się dziesięcioma motorami, sześcioma różnymi trasami, ale zabrakło reszty – dopracowania grafiki, soczystych dźwięków, pisku opon, ciekawego tła.

Poruszanie motorów wygląda zgoła inaczej niż wieczorami na Eurosporcie, trójwymiarowość objawia się w „Hang On" bardzo przykro – wszyscy dobrze wiemy, że sylwetka motoru najlepiej wygląda z boku. Tutaj standardowy widok z tyłu wychodzi mu na złe i dlatego jazda nie jest tak przyjemna jak w samochodzie.

Motory, niestety, nie są odzwierciedleniami firmowych maszyn, ale wymysłem autorów. Różnią się mocą silnika, hamulcami, obudową i sterownością.

Trasy są dość typowe. W praktyce jest ich trzy, reszta to tylko ich trudniejsze, dłuższe wersje. Żeby dostać się do mistrzostw trzeba dotrzeć do mety pierwszych trzech torów co najmniej na trzecim miejscu.

Mimo wszystkich z pozoru cech dobrego wyścigu, w „Hang On" brakuje prędkości, dynamizmu poprzednich tego typu gier. Wyraźnie w czasie jazdy widać bryły trójwymiarowe, a nie ryczące motory. Nie ma też spektakularnych wyw-



PANZER DRAGOON ZWEI

W wyniku wielu nie do końca kontrolowanych eksperymentów genetycznych na Ziemi pojawiło się coraz więcej mutantów. Jednym z nich były Khourieaty. Wyglądały jak małe smoki, tyle że nie ziały ogniem. Z tego też powodu nie mogły nawet marzyć o żądaniach w rodzaju smakowitych dziewic. Niewielu już żyjących ludzi pozostało na Ziemi. Wszyscy byli nieufni. Na szczęście nie wychodzili na ulice ze sztandarami „Ktośtam wyp...", ale zapewne tylko dlatego, że ulice już dawno nie istniały z powodu wieloletnich wojen. Ale w osadach rygorystyczne prawa stanowiły, że każdy mutant urodzony ze świecącą na zielono krtanią będzie mordowany. Ty złamałeś prawo. Mały smoczek wyglądał niewinnie i miał piękne, budzące nadzieje skrzydełka... W rok po znalezieniu Lagiego (tak go nazwałeś) Twoja wioska została puszczona z dymem przez Imperiałów, chcących panować nad planetą.

Wyruszasz więc ku młodzieńczym przygodom ze słowem „ZEMSTA" wypisanym na ustach. Oczywiście wzbijasz się na grzbiecie Lagiego. Przy okazji w wiosce znajdujesz pistolet laserowy. Hmmm, negocjacje?

W ten sposób właśnie rozpoczyna się najlepsza strzelanka wszechczasów. Uzbrojony w laser przeżyjesz sześć wspaniałych epizodów jak z kart baśni Andersena. Nie tylko biegasz smokiem po wioskach, lesie, ale i latasz w przestworzach. Możesz strzelać z lasera, używać promieni naprowadzanego lasera, a nawet w groźnych sytuacjach wkładać całą dostępną energię w skumulowany atak laserowy. Nazwy brzmią dziwnie. Zupełnie tak, jak wyglądają na ekranie. Do pokonania ogromne statki, mutanty, gigantyczne ryby, wielkie skorpiony, samoloty i mnóstwo innych fantazyjnych stworów. Wszystko to oczywiście trójwymiarowe, błyskawiczne i wywierające niesamowite wrażenie nawet na sceptykach. Niestety, aż żal mi opisywać, bo bez obrazu trudno oddać wyjątkowy charakter tej gry. W końcu, Za każdym razem zatem możemy obejrzeć nieco inną opowieść, przeżyć bardziej liryczne czy soczyste doznania.

No właśnie, zmierzam do tego, że choć „PZ2" jest komputerową baśnią, nie polecałbym jej młodszym odbiorcom. Nie ma tu na szczęście krwi, wnętrzności, wyrywanych kręgosłupów i latających oczu (idee fixe gierek doomowatych), ale wizyjność tej gry jest tak przytłaczająca, że co młodsi mogliby skończyć przygodę z „PZ2" z kilkoma fobiami. Reszcie, o stabilnej psychice (rzecz jasna tylko na papierze...) i w miarę ukształtowanej osobowości polecam tę „niekończącą się opowieść" z całego serca.

Każdy kto ma Saturna powinien „Panzer Dragoonem Zwei" zaczynać dzionek, a przejście gry mieć nagrane na wideo. Bo oczywiście o kupnie nie ma teraz mowy. Wiem, że wszyscy posiadacze Saturna w stylu starych czynów społecznych wykupili najlepszą konsolową grę już dawno...

kruk

GRAĆ GRAĆ GRAĆ TOP SECRET 7 '96

Emilus też grał i niniejszym stwierdza:
– dynamika zrywająca chiński czepek z głowy.
– fantastyczne potwory, które rozpadają się niosąc za sobą wiązkę dymu, metalu i zapach palonej gumy, aż dziw bierze, że grę tylko mamy możliwość oglądać;
– usiadłem, włączyłem grę, grałem, grałem, grałem... aż ją skończyłem; końcówka jest w porządku, ale to co się dzieje podczas gry jest odjazdowe; szczególnie polecam poziom z olbrzymią rybą na końcu; na widok tej sceny „Szczęki" stają się samotną balladą o szczerbatym dziadku emerycie.
– jeżeli zagrać w strzelankę to tylko w „Panzer Dragon Zwei", po prostu ciągła akcja!!!







Tylko dla Emila: serial brazylijski „Osiemnaście mgnień wiosny"



zza którego rogu wyskoczy każdy z osobna Edward w garniturku, czy Adolfik w kominiarce z wyprzedaży, zatęskniłem za rykiem silnika. Jak mawiają – potrzeba matką wynalazków. No i wynalazłem sposób na panowanie nad dwuśladami. Lekkie skręty, środkowanie kierownicy, przy długich zakrętach jazda przy zewnętrznej stronie, łagodne wchodzenie w zakręty... Od tej chwili pierwsza trasa stała się banałem. Kiedyś wynik poniżej minuty był mistrzostwem – teraz regułą. Właśnie – trasy. Do przejechania trzy odcinki.

Pierwszy przebiega przez pustynię. Jest najprostszy: wszystkie zakręty są szerokie, łagodne, poza średnim po pierwszym punkcie kontrolnym i długim, dość trudnym i decydującym często o czasie końcowym zakręcie przed samą metą. Trzeba na niego uważać, dobrze wejść i nie szarżować kierownicą – tutaj najłatwiej o poślizg i stratę szans na zwycięstwo.

Drugi odcinek ma miejsce w lesie i mimo trudniejszych zakrętów jest łatwy jako całość do opanowania. Ostatnia szansa na poprawę czasu.

Ostatni, najtrudniejszy odcinek umiejscowiono na terenie górzystym, dlatego pełno tu wijących się w nieskończoność zakrętów. Wyjątkowo trudno nadrabia się tu straty z poprzednich odcinków. Jedyna rada to ćwiczenie na tej trasie do upadłego – aż poznasz na pamięć zakręty i odpowiednią do nich prędkość. W górach trzeba być perfekcjonistą – nie ma tu przeciwników prostych do dogonienia.

Profetą nie będę pisząc, że „Sega Rally" stał się i pozostanie taką legendą jak „Lotus" na 16-bitowe maszyny. To wyśmienite połączenie grafiki trójwymiarowej z błyskawiczną animacją oraz symfonią dźwięków motoryzacyjnych jest prawdziwą perłą w koronie gier samochodowych.

kruk

„ROBOTICA" poza odcieniami szarości nie chwali się kolorami. Kolejne poziomy różnią się praktycznie tylko rozkładem pomieszczeń i położeniem klucza. Ściany gołe, czasami zdarzy się komputer z zaskakująco małą zawartością – mapką terenu. Możemy znaleźć kilka rodzaje amunicji (bo sterujemy jednostką bojową wyposażoną we wszystkie możliwe rodzaje broni) jak rakiety, magazynek do działka laserowego, można też poprawić osłonę pancerza. Poza otwieraniem drzwi, strzelaniem do robotów i znajdowaniem amunicji nie ma żadnych urozmaiceń. A myślałem, że na Saturna nie ma przeciętnych gier...

kruk









rotek, które zawsze ubarwiają grę i czasami są celem samym w sobie dla fascynatów wyścigów.

Nie ma jednak co narzekać – „Hang On" to w miarę przyzwoity produkt, któremu brakuje paru szlifów, aby porównać go do liderów w tej kategorii.

kruk

cóż może być takiego niesamowitego w strzelance? Zapewniam, że może być dużo. Niektóre sceny gry są zbliżone do surrealistycznych wizji, bądź punktów kulminacyjnych filmów grozy.

A wszystko to przy pomocy kursorów operujących celownikiem i szarymi klawiszami obracającymi obraz. Co ważne, możemy też zmieniać kierunek lotu czy biegania (w zależności od aktualnego stanu), aby wybrać jedną z kilku dróg.









Serial wenezuelski (ale to już nie to samo)

VIRTUA FIGHTER 2

W rok po pierwszym Światowym Turnieju Wojowników rozesłane zostały podobne do poprzednich zaproszenia. Tym razem dziesięć. Poza znanymi śmiałkami – Akirą (instruktorem Kung-fu), Pai (gwiazdą filmową), Lau (kucharzem, zwycięzcą pierwszego turnieju), Wolfem (zawodowym zapaśnikiem), Jeffrym (rybakiem), Kagem (ninją), Sarą (studentką) i Jackym (kierowcą rajdowym) do drugiego turnieju przystąpił Shun-di (82-letni zielarz z Chin, zgłębiający najbardziej ezoteryczne sztuki walki, zwłaszcza styl „Pijane Kung-fu") oraz Lion Rafale (licealista próbujący wyrwać się z rodziny nie żyjącej na przyjacielskiej stopie z miejscowym urzędem skarbowym).

Rzecz jasna starzy wyjadacze są bardziej doświadczeni, lepiej przygotowani, odważniejsi, mają wymienione silniki i blacharkę.

„Virtua Fighter 2" jest dwa razy szybszy od poprzednika (ufając zawartym w instrukcji informacjom), a posiadacze Saturna mogą się cieszyć podwójnie, bo specjalnie na tę konsolę ulepszono nawet grę w stosunku do wersji z automatów – zmieniono nieco muzykę, a przeciwnicy uczą się Twoich nawyków, aby stanowić jeszcze większe wyzwanie. Nie oszukujmy się jednak – nie ma to jednak jak kumpel obok z zaparowanymi okularkami i pianą na ustach. Nawet na trudniejszych poziomach komputer zachowuje się jak żółtodziób, gdy tylko zmienimy parę ciosów.

Dynamika i liczba ciosów od razu przypadły mi do gustu, powiem więcej – przyprawiły mnie o nerwowe drżenie palców, poprzedzające jeszcze tylko włączenie „Starless" King Crimson. Rzuca się w oczy „czystość" walk. Nie mam tu na myśli brak ciosów poniżej pasa, czy w krtań, ale brak kul ognistych, piorunów, mieczy, shurikenów, laserów, sztucerów, brzytew, czy telefonów na długim kablu. „Virtua Fighter 2" (z resztą „jedynka" też) to synonim walk przy użyciu odnóży. Same postaci też są stosunkowo normalne (co nie znaczy przeciętne), może poza końcowym stworem z głębin, Duralem. Ale i on walczy klasycznie i nie opłata wodorostami. Moim zdaniem to bardzo dobrze, że autorzy pozostali przy tej samej koncepcji – w końcu walki Wschodu bronią się same; bez zbędnych ornamentów przedstawiają się nieprawdopodobnie i dlatego właśnie często mówimy na nie „sztuki" (nie mylić z ochłapami mięsa).

Walki możemy rozgrywać na kilka sposobów – mogą to być potyczki między dwoma graczami, bitwy drużynowe, starcia z komputerem (głupim i mniej głupszym), możesz też oglądać walki pokazowe.

Jeśli ktoś jeszcze ma wątpliwości, co do klasy „Virtua Fightera 2" to powiem tylko, że każda postać ma opanowanych około 50 (!) ciosów oraz około 10 różnych powrotów do pozycji wertykalnej. Szybkość walki i różnorodność ciosów zachwycają i stawiają „VF2" w zdecydowanej czołówce trójwymiarowych paszczonihilatorów. Niby nic nowego nie wnosi, poza poprawkami natury technicznej, ale gwarantuje stada emocji i zazdrość PC-towców (naturalnie poza Adrianem Chmielarzem, ostatnio rezydentem w, aspirującej do branżowej, audycji radiowej). I pamiętajcie – przed zaśnięciem nauczyć się przynajmniej słupka nowych ciosów...

kruk

plug & play





Dwunastu chłopów i piłka

NBA Live 96

Dla fanów koszykówki jest to chyba tytuł, na ukazanie się którego czekają z największą niecierpliwością. A ukazuje się on co roku, aby dostarczyć najświeższych emocji związanych z ligą NBA. I oto mamy najnowszą edycję obejmującą sezon 96. I to w nie byle jakim wydaniu – po wersji gry na PlayStation można wiele oczekiwać.

Jak już wspomniałem podstawą tej gry jest aktualność. Oczywiście od oddania gry do produkcji do momentu trafienia na półki sklepowe musi upłynąć trochę czasu. Zgodnie więc z deklaracjami autorów skład drużyn jest podany według danych NBA na dzień 30 stycznia 1996, godzina 24.

„NBA Live 96" to przede wszystkim kawał dobrej koszykówki, ale nie tylko. Oprócz wyżycia się na boisku można także poznać wszystkich graczy ze wszystkich drużyn – w grze dostępny jest pełen ich spis obejmujący m.in. zdjęcie, staż, wzrost i in. – naprawdę jest to wspaniały element zwłaszcza dla ludzi pasjonujących się NBA.

Do rzeczy jednak. Gra posiada bardzo rozbudowane możliwości konfiguracji. Możliwa jest gra na wszystkich właściwie poziomach trudności, od czysto zręcznościowego biegania za piłką po superrealistyczną rozgrywkę z męczącymi się zawodnikami, faulami, ciągłymi zmianami stylu gry z defensywnej na ofensywną, kontuzjami zawodników itd.

Podczas meczy dostępne są dwie zasadnicze i wręcz oczywiste strategie: atak i obrona. Wydawać by się mogło, że to niezbyt dużo. Nic bardziej błędnego! Znawcy przedmiotu wiedzą, że sposobów rozegrania piłki w dowolnej sytuacji jest co najmniej kilkanaście. Jeżeli ktoś natomiast nie jest ekspertem w tej dziedzinie, to nieocenioną pomoc może oddać mu instrukcja do gry. Jest w niej opisane prawie trzydzieści sposobów rozgrywki, zarówno w defensywie jak też i w ataku, w niektórych przypadkach nawet z rozrysowanymi sekwencjami klawiszy.

Grać można w trybie towarzyskim, play off lub też przejść przez cały sezon NBA. Nie jesteśmy przy tym ograniczeni realiami tego świata – nic nie stoi na przeszkodzie, aby skompletować swoją własną drużynę marzeń i wyruszyć na podbój Stanów. Każdy z graczy posiada oczywiście swoją własną charakterystykę, swoje słabe i mocne punkty, „przeznaczony" jest do gry w odpowiednim miejscu pola.

Akcja, jak już wspomniałem, wciągnąć może gracza na każdym poziomie zaawansowania. Poza omówionymi zaletami jest oczywiście także niezwykle dynamiczna i graficznie oddana z perfekcyjną dokładnością. Dla amatorów wszelkiego typu wodotrysków dostępne jest kilkanaście kamer oraz powtórki gry, podczas których można np. ustawić punkt widzenia kamery na jednym przeciwniku. Pewne zastrzeżenia można mieć jedynie do publiczności – trudno ją rozruszać, widzowie to tylko tekstura nałożona na ławki. A mogliby choć trochę zafalować...

Jeżeli więc kochasz koszykówkę, to ta gra została stworzona właśnie dla Ciebie. A jeśli jeszcze się do tego sportu nie przekonałeś, to „NBA Live 96" może zmienić Twoje nastawienie.

LUX

PLAY STATION

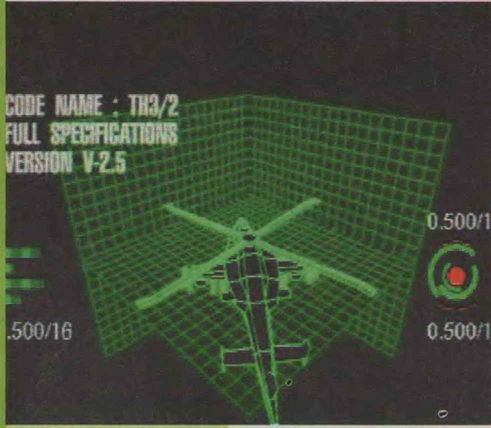
Bolid po

Ridge Racer Revolution

Okrzepły już emocje po pierwszym kontakcie z „Ridge Racer"? No, niech tylko nikt nie mówi, że krew nie zabiła mu żywiej w żyłach (lub też tet-

Kawaleria przybywa!

Firestorm Thunderhawk 2



Jak powszechnie wiadomo, źle się dzieje na tym świecie. Co chwila w jednym z punktów zapalnych dochodzi do mniejszych lub większych starć mogących przerodzić się w zarzewie konfliktów na większą skalę. Dlatego też cudowna i jedyna w swoim rodzaju organizacja – NATO – postanowiła ukrócić niecne postępki lokalnych watażków mogące zdezorganizować gospodarkę światową i zmniejszyć dochód narodowy brutto członków rzeczonego Paktu. Powołano więc grupę do zadań specjalnych składającą się z najnowocześniejszych śmigłowców AH-37M. Operacji nadano kryptonim FIRESTORM.

Akcja gry może toczyć się w jednym z ośmiu najbardziej zagrożonych miejsc na Ziemi. Cztery z nich znajdują się w Ameryce Południowej i Środkowej, jedno na Bałkanach, dwa na Bliskim Wschodzie i jedno na Morzu Chińskim. W każdym z nich pojawił się pewien problem (wojna o szyby naftowe, atak terrorystów na statek, zajęcie przez nieodpowiednich ludzi strefy Kanału Panamskiego), którego rozwiązanie powierzono drużynie Fireforce. Na wybranym teatrze wojennym dostaniesz do wykonania szereg misji zmierzających do przywrócenia pokoju w tym zakątku Ziemi. Nieco przypomina to pomysł znany z gier „DesertStrike" i „JungleStrike" – Wykonanie kolejnych zadań przesuwa akcję do przodu w kierunku szczęśliwego finału. Zarówno tam jak i tu zadanie to spoczywa na barkach samotnego pilota śmigłowca pozbawionego jakiegokolwiek wsparcia.

Kiedyś gry tego rodzaju nieco zniechęcały mnie swoim topornym wykonaniem graficznym. Teraz natomiast widać czym może stać się dobry pomysł w dobrej oprawie. Grafika jest bliska ideału, nie tracąc oczywiście ani trochę ze swojej płynności. Góry, drzewa, mosty, rzeki – wszystko doskonale fotorealistyczne.

Gra, wbrew pozorom, nie jest raczej symulatorem lotu. To znaczy może i jest, ale dość zubożonym, przesuwającym się raczej w kierunku strzelaniny. Mamy tu co prawda dość duże możliwości „profesjonalnego" kierowania helikopterem (z wyraźnym podziałem na funkcje wirnika głównego i antyrotora), próżno natomiast szukać jakichkolwiek opcji nawigacyjnych, bardziej wyszukanych urządzeń namiarowych czy też zorganizowanego towarzystwa innych maszyn. Śmigłowcem można spokojnie kosić drzewa (co powoduje jednak pewne uszkodzenia), nie rozbije się go natomiast wpadając na zbocze góry.

Do dyspozycji mamy zarówno misje lądowe (ochrona konwoju, zniszczenie stacji radarowych), powietrzne (zestrzelenie samolotu z amunicją) oraz morskie (zabawa z kilkoma pirackimi stateczkami). Niestety, rzeczą która jako pierwsza rzuca się w oczy jest poziom trudności – żeby przejść cało przez misję trzeba naprawdę sporo się natrudzić – na początku gry większość misji kończy się widokiem eksplozji naszego śmigłowca.

Podsumowując – jest to doskonała pod względem graficznym strzelanina lotnicza, o bogatym scenariuszu, jednak, niestety, ciut trudna.

LUX





...powołano więc grupę do zadań specjalnych...



drugiej stronie lustra

torze rajdowym. A tu już mamy drugą część wyścigów...

A dla tych, którzy pierwszej części nie widzieli... Chociaż myślę, że dalszy ciąg tekstu zainteresuje tak jednych, jak i drugich.

Wkładamy płytkę do czytnika, włączamy zasilanie i oto pojawia się... Galaga. Znacie chyba tę zabawę w zestrzeliwanie sznurów obcych stateczków? Nie, nie jest to właściwy „Ridge Racer" (a muszę przyznać, że w pierwszym momencie pomyślałem, iż pomyliłem kompakty). Gra ta jest jednak wielce pomocna, o czym za chwilę. Po pokonaniu natomiast kilku opcji konfiguracji trafiamy na tor. Przede wszystkim jakość gry. To jest coś absolutnie niesamowitego. Podczas jazdy widać praktycznie pojedyncze listki na drzewach stojących na poboczu. Jeżeli wcześniej nie miałeś do czynienia z PlayStation, to niczego podobnego nie widziałeś. Wrażenia z jazdy są absolutnie i całkowicie zwalające z nóg. To się nazywa realistyczna gra. A podejrzewam, że autorzy nie powiedzieli jeszcze ostatniego słowa! Jeżeli ktoś natomiast oderwie na chwilę wzrok od jezdni, to być może zauważy ciekawy efekt: promienie słoneczne prześwitujące między palmami rosnącymi na poboczu chwilami wywołują efekt znany z kamery – świetliste okręgi układające się wzdłuż przebiegu jednego z nich. Widzieliście to w jakiejś innej grze? Ja nie.

Gra toczy się na trzech torach. Wydaje się, że to mało. A co, jeśli jeszcze dodam, że są one jedynie modyfikacjami jednego toru zasadniczego? Brzmi marnie, prawda? No, ale nie jest to do końca prawda. Faktycznie, na początku grać można tylko tutaj. Gracz otrzymuje przy tym jedno zadanie – wygrać na wszystkich trzech trasach. Trzeba przyznać, że nie jest to cel łatwy do osiągnięcia. Kiedy jednak już tego dokona, pojawia się napis zachęcający do wypróbowania swych sił na nowych torach. Ach, więc o to w tym wszystkim chodzi. Teraz nie pozostaje nic innego, jak tylko ponownie trzykrotnie wygrać, przejść na wyższy poziom i tak dalej.

Łatwiej powiedzieć niż zrobić. Z każdym bowiem wygranym rajdem wzrasta poziom trudności. A na kolejnym poziomie – szkoda gadać. Tu wszystkie trasy trzeba przejeżdżać bez najmniejszej obcierki. Wystarczy najmniejsza kolizja z bandą i już możemy tylko oglądać tylne światła przeciwników.

LUX

PS. Standardowo do dyspozycji gracza są tylko cztery samochody. I tu właśnie okazuje się, do czego służy wspomniana Galaga. Wystarczy tylko zestrzelić wszystkich obcych, aby otrzymać premię w postaci kilkunastu nowych ślicznych samochodzików. A gdyby ktoś miał problemy z zestrzeliwaniem, to radzę poeksperymentować z kombinacją L1+R1+select+trójkąt+jeszcze inny przycisk. efekt murowany.

PS 2. O co chodzi z tą tytułową drugą stroną lustra? Ano przejedźcie kilkaset metrów, zawróćcie i przy prędkości >100 km/h uderzcie w mur zagradzający pole startowe. Zaskoczeni?





JASIO GRANATNIK

plug & play

Johnny Bazookatone

W najciemniejszych i najgorętszych otchłaniach piekieł żyje władca tych czeluści, z hiszpańska zwący się El Diablo. Żyje i bardzo się nudzi. Pewnego dnia (o ile w piekle możemy mówić o dniach) wpadł on na pewien niekonwencjonalny pomysł urządzenia sobie rozrywki. Pomyślał mianowicie o urządzeniu koncertu rockowego. Nie znalazł jednak zbyt wielu muzyków chcących za życia zakosztować piekielnych warunków pracy. No, ale czego nie można po dobroci... Myśli swoje skierował w kierunku najpopularniejszego muzyka owych czasów, Johnny Bazookatone i jego Anity. Anita, wbrew pozorom nie była istotą płci odmiennej, co nie przeszkadzało jej w byciu ukochaną Johnnego. Tak to z gitarami bywa. El Diablo zlecił więc swym sługom (zwanym Impmenami) uprowadzenie gitary. Uprowadzili. Johnny jednak się nie załamał, wziął ulubioną (nie licząc oczywiście Anity) gitarę i wyruszył na ratunek.

Historyjka nakazuje spodziewać się zręcznościówki. I są to oczekiwania spełnione. Muszę przyznać, że wcześniej nie kojarzyłem PlayStation z tym rodzajem gier, ale jak wiadomo w bogatej ofercie można znaleźć dla tej konsoli przedstawicieli wszystkich gatunków. Jest więc i zręcznościówka. Kusi ona umieszczonymi na pudełku ocenami zachodnich pism zajmujących się grami, a oscylujących w okolicy 90%. Każdego nachodzi więc ochota na zweryfikowanie tych ocen.

Zacznijmy od początku. Efektowne intro, niezła muzyka – zapowiada się dobrze. Rozpoczynamy grę. Na pierwszy rzut oka – nieźle. Renderowane postacie, renderowane tło, wijące się zmutowane kaktusy. Przyzwoicie. Ruszamy do boju. I coś zaczyna się psuć. Nasz bohater porusza się poowoooli, jak żółw ociężaale. Oczywiście, nie wymagam od wszystkich gier szybkości Sonica z SEGI, ale mogłoby być ciut szybciej. Gra dostaje minus. Pojawiają się przeciwnicy. No nieźle, jakieś zombie, ptaszki, przerośnięta tuba od gramofonu. Johnny może zabijać ich z gitary-karabinu ewentualnie rozkręcając się w rytmie pogo. Zombie na początku są półprzezroczyste i nasz bohater przelatuje przez nie bez rezultatu. Plus. Dalej. Dochodzimy do kolców na drodze. I nie dotykając ich zostaje nam odebrana energia. Czyżby błąd detekcji kolizji? Minus. Próbujemy wskoczyć na grzybka-trampolinę. I nic. Grzybek jakby przezroczysty. Minus. Znajdujemy ukryty poziom. Plus. I tak dalej.

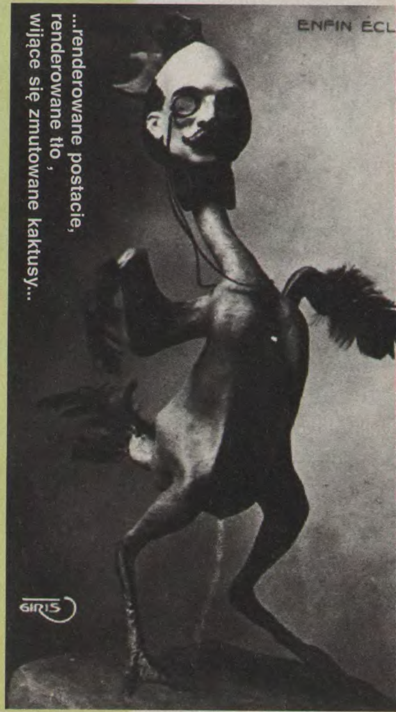


Do czego zmierzam? Otóż „Johnny Bazookatone" jest grą nierówną. Posiada dobrą grafikę, ale przecież nie rewelacyjną (lepsza była w „Donkey Kong Country" na SNES!), pewne niedociągnięcia w obsłudze, nawet w interakcji elementów gry. Poza tym jest wyjątkowo ponura. Tych 16 milionów kolorów PSX jakoś nie można się doliczyć. Być może wspomniane na początku oceny wersji na inne konsole mają jakąś podstawę. Ja jej jednak nie widzę. No cóż, może i jestem wyjątkowo subiektywny, wolę jednak poszukać lepszej zręcznościówki na PlayStation. Na pewno taka istnieje.

LUX







...renderowane postacie, renderowane tło , wijące się zmutowane kaktusy...



Lista przebojów

Chciałbym z góry przeprosić wszystkich, którzy oczekują w tym miejscu kolejnego odcinka umysłowej rozrywki. Niestety dzisiaj go nie będzie, a podobno jest wiele osób którym się to bardzo podoba (pozdrowienia dla pewnej pani!).

W tworzeniu niniejszego wydania skorzystaliśmy z danych znajdujących się w Internecie. A dokładniej z tej strony WWW: http://www.xs4all.nl/~jojo. Jeżeli więc macie możlwiości, sami też możecie uczestniczyć w głosowaniu na listę (c) World Charts.

Przed Wami trzy listy, które powstały dzięki głosom wielu tysięcy graczy, działających w sieci. Lista obejmująca aktualnie najlepsze gry na PC, jest aktualizowana co tydzień. Do tej edycji – z dnia 17 czerwca – zostało użytych 2250 głosów. Tabela obejmuje gry komercyjne oraz zarejestrowany shareware. Druga lista, z najlepszą dwudziestką roku 1995, jest niepowtarzalną międzynarodową kompilacją głosów z 52 tygodni, czyli 52 wydań list poprzedniego rodzaju. Na trzecią listę – gier konsolowych – złożyło się 297 głosów. Na ten wykaz trafiły gry na konsole tak zwanej następnej generacji. Obejmuje to taki sprzęt jak: Sony Playstation, Jaguar, Sega Saturn i inne.

Czekamy na Wasze opinie, uwagi krytyczne i oczywiście głosy, jesteśmy także ciekawi jaki rodzaj komentarza się Wam bardziej podoba.

Liście

PS. Ilustracja, która stanowi tło tego wydania listy, pochodzi od jednego z naszych czytelników. Autorem jest Grzegorz Koralewski ze Szczecina, który nadesłał tę pracę do dawno nieobecnej Galerii Top Secretu.

HITY świat

Top 20 na PC

1. CIVILIZATION 2
2. C. & CONQUER
3. DUKE NUKEM 3D
4. WARCRAFT 2
5. WING COMMANDER 4
6. GALACTIC CIV. 2
7. DESCENT 2
8. DOOM 2
9. MECHWARRIOR 2
10. HEROES OF M. & M.
11. MASTER OF MAGIC
12. DARK FORCES
13. NEED FOR SPEED
14. DESCENT
15. MASTER OF ORION
16. GABRIEL KNIGHT 2
17. STEEL PANTHERS
18. WC 3
19. WORMS
20. WARCRAFT

Top 20 roku '95 na PC

1. DESCENT
2. GALACTIC CIV.
3. CIVILIZATION
4. DOOM 2
5. WARCRAFT
6. MASTER OF MAGIC
7. DARK FORCES
8. UFO
9. MASTER OF ORION
10. COM. & CONQUER
11. WING COMMANDER 3
12. TIE FIGHTER
13. HERETIC
14. PANZER GENERAL
15. VGA PLANETS
16. DOOM
17. X-COM 2
18. DUNE 2
19. SIMCITY 2000
20. COLONIZATION

Top 20 na konsole

1. TEKKEN 2
2. RESIDENT EVIL
3. NEED FOR SPEED
4. VIRTUAL FIGHTER 2
5. PANZER DRAGOON 2
6. WIPEOUT
7. PO'ED
8. 3D LEMMINGS
9. RIDGE RACER
10. NBA LIVE'96
11. MORTAL KOMBAT 3
12. GUARDIAN HEROES
13. DOOM
14. DEST. DERBY
15. NIGHT WARRIORS
16. TEKKEN
17. SEGA RALLY
18. DESCENT
19. X-MEN
20. ALIEN VS PREDATOR

HITY listy

NINTENDO

1. DOUBLE DRAGON 3
2. FAN. ADV. OF DIZZY
3. B. NOSE FREAKS OUT
4. MICRO MACHINES
5. JURASSIC PARK
6. MORTAL KOMBAT 2
7. WORLD CUP SOCCER
8. MASTER FIGHTER
9. KICK MASTER
10. HOME ALONE 2

COMMODORE

1. CHWAT
2. MIECZE VALDGIRA 2
3. COLONY
4. F-14 TOMCAT
5. LIGA POLSKA
6. WŁADCY CIEMNOŚCI
7. F-16 COMBAT PILOT
8. KLĄTWA
9. LAZARUS
10. WŁADCA

AMIGA

1. THE SETTLERS
2. CIVILIZATION
3. WORMS
4. S.W.O.S.
5. MORTAL KOMBAT 2
6. CYTADELA
7. DREAM WEB
8. DUNE 2
9. GLOOM
10. UFO

PC

1. TEENAGENT
2. THEME PARK
3. FIFA 96
4. SIM CITY 2000
5. WARCRAFT 2
6. WORMS
7. DUKE NUKEM 3D
8. DUNE 2
9. THE SETTLERS
10. NEED FOR SPEED

ATARI XL/XE

1. CZARNY ORZEŁ
2. TECHNOID
3. AD 2044
4. ALFA BOOT
5. KASIARZ
6. TECHNUS
7. NAJEMNIK
8. WŁADCY CIEMNOŚCI
9. CYWILIZACJA
10. KSIĄŻE

PEGASUS

1. GOAL 3
2. BATMAN RETURNS
3. JURASSIC PARK
4. S. STREET F. 3
5. FAN. ADV. DIZZY
6. GOAL!
7. NORTH&SOUTH
8. SILENT SERVICE
9. TINY TOON
10. GHOSTBUSTERS II

SHITY listy

NINTENDO

1. SOCCER
2. SLICKS
3. BOMBERMAN
4. CONTRA
5. KING KONG 3

COMMODORE

1. HANS KLOS
2. CARNAGE
3. TRIADA
4. BLUE MAX
5. ETERNAL

AMIGA

1. KAJKO & KOKOSZ
2. DOMAN
3. JURASSIC PARK
4. JANOSIK
5. AGENT CZESIO

PC

1. KAJKO I KOKOSZ
2. ZOOL
3. ŻMIJA
4. PRINCE OF PERSIA 2
5. ZOOL 2

ATARI XL/XE

1. TENIS
2. UPIÓR
3. HANS KLOS
4. ROBBO
5. FRED

PEGASUS

1. KING KONG 3
2. KARATEKA
3. CONAN
4. TURTLES
5. CONTRA

PRENUMERATA

Bajtek - najstarsze popularne czasopismo komputerowe w Polsce. Wydawany nieprzerwanie od 1985 roku. Ukazuje się co miesiąc w nakładzie 55 tys. egzemplarzy. Adresowany do czytelnika początkującego i średniozaawansowanego w po- sługiwaniu się komputerem, niezależnie od wieku.

Redagowany dla osób, które:

- chcą być na bieżąco z techniką komputerową,
- chcą doskonalić swoje umiejętności,
- chcą wiedzieć co kupić,
- wykorzystują komputer do nauki,
- lubią czasem zagrać w coś dobrego.

Realizacji tych potrzeb służą stałe rubryki pisma: **Mikromagazyn, opisy programów, testy sprzętu i Giełda, Po dzwonku, Co jest grane.**

W każdym numerze konkurs i cenne **nagrody**. Cena detaliczna **Bajtka** – 2,80 zł, w prenumeracie 2,60 zł.

Top Secret – wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i wszystkiemu, co się z nimi wiąże. Oprócz samych opisów pismo obfituje w mapy, opisy sztuczek (Tips), a nawet kompletnych sposobów ukończenia gry. Całość uzupełniają cieszące się dużą popularnością rubryki:

Lista Przebojów - jedyny w swoim rodzaju wskaźnik popularności (i niepopularności) poszczególnych tytułów dla każdego z komputerów.

Listy - przegląd korespondencji redakcyjnej.

Tips'n Tricks - czyli zbiór porad i cudownych sztuczek niezbędny dla tych, którzy "utknęli", albo mają "drewniane ręce".

Cena detaliczna – 3,00 zł, w prenumeracie 2,80 zł.

Prenumeratę na TOP SECRET przyjmuje także "RUCH" S.A. na następujących warunkach:

– Prenumerata przyjmowana jest tylko na okresy kwartalne. Cena za czwarty kwartał '96 wynosi 9,00 zł. Wpłat należy dokonać do dnia 5 września 1996 r.

– Wpłaty należy przesyłać do "RUCH" S.A. Oddział Krajowej Dystrybucji Prasy, 00-950 Warszawa, ul. Towarowa 28, Konto: PBK XIII Oddział Warszawa **370044-16551**

. Wpłaty przyjmują również terenowe oddziały "RUCH" S.A. Prenumerata za granicę jest o 100% droższa od krajowej.

Warunki prenumeraty:

- Prenumeratę można rozpocząć od dowolnego miesiąca (numeru) i może ona trwać od 3 do 12 miesięcy.
- Prenumerata zawarta przed upływem ważności kuponu gwarantuje stałość cen.
- Przesyłka pocztowa nie wymaga dodatkowych opłat.

Jak zaprenumerować:

- Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism, należy:
  - wyciąć znajdujący się obok kupon,
  - do tabelek znajdującej się z drugiej strony wpisać odpowiednie liczby egzemplarzy i czas trwania prenumeraty.
  - wypełnić przekaz i wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto bankowe,
- Prosimy o staranne i wyraźne wpisanie odpowiednich liczb egzemplarzy. Za błędy wynikające z niestarannego wypełnienia formularza Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności.
- Prenumeratę prosimy zamawiać z co najmniej miesięcznym wyprzedzeniem.
- Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa.

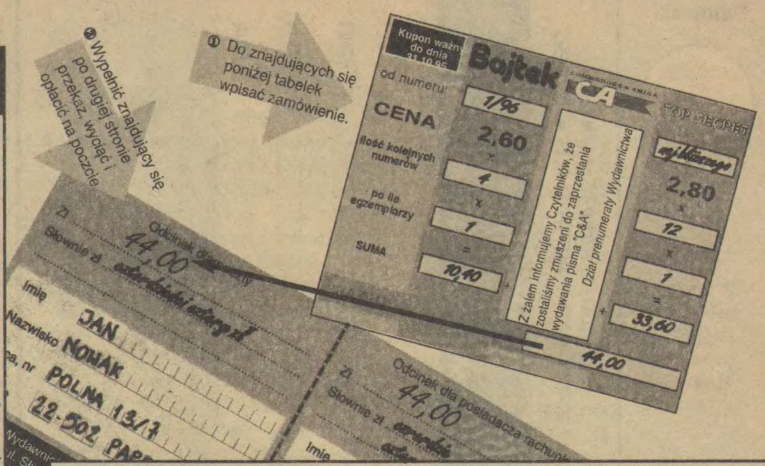
Prenumerata zagraniczna:

- Cena rocznej prenumeraty **jednego z naszych czasopism** wysyłanego za granicę pocztą zwykłą (wodną lub lądową) jest o 40 zł wyższa od krajowej.
- Wysyłka pocztą lotniczą zwiększa cenę rocznej prenumeraty o 147 zł.
- W przypadku zamówienia większej liczby egzemplarzy wysyłka jest tańsza — prosimy o kontakt listowny.

Reklamacje:

- Jeśli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach przesyłka nie nadeszła lub zamówienie zostało zrealizowane błędnie, prosimy o kontakt z Wydawnictwem.
- Najtańszym i skutecznym sposobem reklamacji jest zgłoszenie na kartce pocztowej (powinna ona również zawierać dane prenumeratora).
- Reklamacje są realizowane natychmiast.
- Reklamacje i pytania dotyczące prenumeraty prosimy kierować pod adres: Wydawnictwo Bajtek, Dział Prenumeraty, Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa (lub telefonicznie w godz. 9–17, tel. (02) 644 77 37, prenumeratą zajmuje się pani Alicja Baczyńska).

Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism, należy:



Kupon ważny do dnia 31.08.96	Bajtek	TOP SECRET
od numeru:		
CENA	2,60 x	2,80 x
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)		
x		
po ile egzemplarzy		
=		
SUMA	+	
=		
RAZEM:		

C&A: Z żalem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma "C&A" *Dział prenumeraty Wydawnictwa*

Kupon ważny do dnia 31.08.96	Bajtek	TOP SECRET
od numeru:		
CENA	2,60 x	2,80 x
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)		
x		
po ile egzemplarzy		
=		
SUMA	+	
=		
RAZEM:		

C&A: Z żalem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma "C&A" *Dział prenumeraty Wydawnictwa*

Kupon ważny do dnia 31.08.96	Bajtek	TOP SECRET
od numeru:		
CENA	2,60 x	2,80 x
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)		
x		
po ile egzemplarzy		
=		
SUMA	+	
=		
RAZEM:		

C&A: Z żalem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma "C&A" *Dział prenumeraty Wydawnictwa*

Odcinek dla poczty

Zł ....

Słownie zł ....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-2700-1-06

Datownik

Opłata

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zł ....

Słownie zł ....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-2700-1-06

Datownik

Opłata

podpis przyjmującego

Odcinek dla banku

Zł ....

Słownie zł ....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-2700-1-06

Datownik

Opłata

podpis przyjmującego

Potwierdzenie dla wpłacającego

Zł ....

Słownie zł ....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-2700-1-06

Datownik

Opłata

podpis przyjmującego

Uwaga: Kupony prosimy nakleić na kartkę pocztową i wysłać na adres: Top Secret, ul. Służby Polsce 4, 02-784 Warszawa

Pole do popisu:

To jest miejsce, w którym każdy może zrobić co mu się żywnie podoba. Po zrobieniu można to do nas przysłać. Po przysłaniu, my zrobimy z tym cokolwiek, co nam się żywnie spodoba.

LISTA PRZEBOJÓW KOMPUTERA TYPU:

XYWA:

HITY
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

SHITY
1
2
3
4
5
6
7



ZYGOTKI

Wiecie czym się różni kobieta od twardego dysku?
A, wiecie gdzie kobiety mają najwięcej kręconych włosów?

Jeżeli nie:
PRZECZYTAJCIE KONIECZNIE NASTĘPNY NUMER

TOP SECRET

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA – ZAMÓWIENIE 07/96

IMIE I NAZWISKO: ....
ADRES: ....
KOD: .... MIASTO: ....

Proszę o przesłanie mi za zaliczeniem pocztowym następujących gier:

NAZWA	KOMPUTER	ILOŚĆ SZTUK	CENA

ŁĄCZNA KWOTA

Należność zobowiązuję się wpłacić przy odbiorze przesyłki.

podpis zamawiającego ....
podpis rodziców (dla osób poniżej 18 lat) ....

Informujemy, że kupon jest ważny do ukazania się następnego numeru.
Zamówienia nieczytelne lub niekompletne nie będą realizowane.

Listy

AGENT NIESPECJALNY

Kiedyś w odpowiedzi na list czytelnika (Skodman TS 8/95) napisaliście, że nie ustaliliście jeszcze, za co będziecie dawać karty SPECIAL TOP SECRET AGENT. Myślę, że właśnie teraz nadeszła długo oczekiwana chwila i nareszcie można przyznać taką kartę. Ja osobiście zgłaszam do tego zaszczytnego wyróżnienia kandydaturę najlepiej zakonspirowanego agenta wszechczasów... (tu podano imię i nazwisko osoby publicznej)

tnerffid 1.0

Ależ on już jest zdekonspirowany!

DELIKATNIE

Mam 686/120 MHz. Czy na nim pójdzie słynna gra „Mortal Kombat 3". Jeżeli tak, to dobrze. Jeżeli nie, to przekażcie mi to delikatnie, bo się zapłaczę.

Bazyl z Wąchocka

Pisząc jak najdelikatniej: nie mieliśmy jeszcze tej zabawki w ręku, ale biorąc pod uwagę zgodność 686 ze standardem Intela, „Mortal" powinien na nim chodzić bez problemów.

GROŹBA

Jeśli nie opublikujecie naszego listu, to wykastrujemy redakcję.

Siostry PC-tówki

Dobrochnę też?

KOLONY

(...) Dokładna odpowiedź na pytanie Mr.D alias Dańcika dotyczące gry Kolony (TS 3/96). Ta gra istnieje w wersji kasetowej, ale cytuję: „Instrukcja do gry została opracowana w oparciu o wersję na Atari. W związku z tym mogą wystąpić drobne różnice, za które przepraszamy. Program nie jest zabezpieczony przed błędnym wpisywaniem nazw zbiorów do zapisu lub odczytu stanu gry". Jednym słowem trzeba mieć dużo szczęścia, żeby odczytać wcześniej zapisany stan gry.

Michał Barański

Dziękujemy!

KRÓTKA VESY HISTORIA

Czy VESA jest jakimś sterownikiem karty SVGA? Jeżeli tak, to czy mógłbym grać na grach SVGA bez VESY?

Karol Piczak

VESA to standard SVGA opracowany przez producentów w celu ułatwienia życia sobie i użytkownikiem. Początkowo każda graficzna inaczej obsługiwała wysokie rozdzielczości i do kart dołączane były specjalne sterowniki umożliwiające uruchamianie wybranych programów w wysokiej rozdzielczości (zazwyczaj dołączano sterowniki do najpopularniejszych edytorów tekstu, arkuszy kalkulacyjnych czy programów graficznych i CAD). Później wymyślono standard VESA obsługiwany początkowo przez krótkie programy dołączane do kart i ładowane przed uruchomieniem aplikacji wykorzystujących wysoką rozdzielczość (czasem to program posiadał sterowniki do najpopularniejszych kart graficznych). Teraz sterowniki VESA są wbudowywane w karty graficzne.

Jeśli zatem chciałbyć zagrać w trybie SVGA bez VESY, musiałbyś mieć sterowniki SVGA przeznaczone dla tego programu.

KTO CZYTA...

Kto w końcu czyta te listy: czy Clara, czy Wodzu, czy Dean, czy kto tam inny. Ja w przeciwieństwie do innych nie grożę, nie proszę, i nie żądam wydrukowania. Wręcz przeciwnie – nie chcę, nie pragnę, nie wymagam.

Okinaki

Wszyscy! Najpierw Dean (wszystkie), potem Wodzu i ja czytamy jeszcze raz te, które nam przekaże do naszych rubryk.

MOJA DROGA GRO!

Dlaczego gry na konsole są takie drogie?

Piotr Zmysłowski

Zazwyczaj ceny gier konsolowych są wyższe niż pecetowych przez wysokie tantiemy dla firm produkujących konsole i opłaty autorskie. Jeśli w dodatku gra sprzedawana jest na kartridżu (16-bitowe produkty Nintendo, Segi), dochodzą jeszcze wyższe koszty produkcji niż kompaktu.

MORALNE WSPARCIE

Popieram działania w/w osoby (czyli mnie – przyp. s.Clara) mające na celu usunięcie golizn z TS. Moje zdanie brzmi następująco: jak jakiś nienasycony koleś chce pooglądać panienki, to niech sobie kupi któreś z czasopism dla dorosłych, a że mu mama nie pozwala, to wcale nie znaczy, że musi robić chlew z porządnego miesięcznika jakim jest „Top Secret"

Krzysiu 74765K

Miło znaleźć w senioricie Clarze pokrewną duszę. Rozwalmy razem tę klikę maniaków seksualnych. „Za potrzebą" to się chodzi do WC, a nie deprawuje i tak już dosyć zdeprawowaną młodzież.

KiC.I.A

Dziękuję w imieniu służby.

NIC NIE WIDZIAŁEM, NIC NIE SŁYSZAŁEM

Posiadam resztki rozumu i grę „Władcy ciemności" na C64. Gdy się wgra, pojawia się napis: „Zapisz stan licznika dla drugiej części gry". Przechodzę pierwszą część, pojawia się napis: „Ustaw taśmę drugiej części gry". Niestety, nie wiem, gdzie jest ta druga część! Potem pojawia się plansza z rozkazem, bym nacisnął PLAY w magnetofonie. Gdy to zrobię, pojawia się: „Nie ten blok. RETURN" Co robić, aby zagrać w drugą część?

Super-Flak

Poszukaj po drugiej stronie taśmy. Badjoy uniknął tego problemu grając dyskietki.

NIECIERPLIWOŚĆ

Stało się coś, co trochę popsuło Waszą opinię w moich oczach. Wyobrażałem sobie Was jako grupkę fajnych facetów (i babek) z dużym poczuciem humoru. Jednak troche się rozczarowałem. Otóż 4.05.1996 listonosz przyniósł oczekiwany przeze mnie świeży TS 4/96. Rozerwałem opakowanie i zacząłem czytać. Już na początku zaciekawiła mnie informacja w „Kąciku firmowym" o tym, że TS bedzie dwutygodnikiem itd. (...) Chcąc dowiedzić się czegoś więcej postanowiłem zadzwonić do Waszej redakcji. Wykręcam i czekam. Odbiera ktoś i ponurym głosem mówi: „Tak?". Mówię: „Dzień dobry, czy to redakcja TS?". Na co ów jegomość jeszcze bardziej nieprzyjemnym głosem odparł: „Dziś redakcja nieczynna" i odłożył słuchawkę. Zatkało mnie. Czy to rzeczywiście członek TS? Prysło moje wyobrażenie o Was. Odniosłem wrażenie, że TS jest redagowany przez grupkę ponurych wapniaków, których jedyna przyjemnością jest jałowe zarabianie kasy. Na Wasze usprawiedliwienie przemawia fakt, że zadzwoniłem w sobotę. Ale ludzie dajcie żyć! Odrobina uprzejmości jeszcze nikomu nie zaszkodziła! Tym bardziej, że jako Wasz stały czytelnik dokładam do Waszego przysłowiowego chleba. Lepiej się z tego wytłumaczcie (może macie coś jeszcze na swoją obronę), bo możecie stracić czytelnika. A może olewacie pojedyncze osoby takie jak ja? I potraktujcie mnie poważnie poważnie. Chyba na tyle Was stać?

Michał Kluz

Przyznam, że bardzo byliśmy mocno zdziwieni treścią tego listu, dopóki nie przeczytaliśmy, że zadzwoniłeś w SOBOTĘ. W sobotę, niedzielę i inne święta państwowe redakcja jest zawsze nieczynna, a dzwonienie do niej kończy się natknięciem się na ochroniarza, który z natury podejrzliwy, w każdym telefonie w dni WOLNE OD PRACY dopatruje się prób sprawdzenia, czy redakcja pozostaje pod ochroną, więc staje się nieprzyjemny. I tak dobrze, że nie zaczął nerwowo strzelać w słuchawkę. Biorąc pod uwagę to, że raz nas okradli, a raz próbowali, wcale mu się nie dziwię. Postaraj się zatem z pytaniami wytrzymywać do poniedziałku (choć dla porządku przypomnę, że dyżur przy telefonie redakcja pełni w czwartek).

A co do Twoich wyobrażeń – możesz z pewnością wrócić do pierwotnej wersji (zarabianie pieniędzy napawa nas obrzydzeniem).

NONKONFORMISTA

Jestem miłośnikiem „Nowej Fantastyki", gdzie prawie wszystkie strony są żółte i sądzę, że ten kolor jest dobry, a nawet uspokajający.

EuGeniusz

Biorąc pod uwagę dotychczasowe reakcje naszych Czytelników sądziliśmy, że żółty kolor doprowadza do furii, wściekłości, pasji, szału i innych nerwowych reakcji. Nie wierzyliśmy, że znajdzie się ktoś, kto ma inne zdanie. Dziekujemy za wsparcie.

OGRANICZONE MOŻLIWOŚCI

Czy jest możliwość podłączenia twardego dysku do A500?

Mateusz Mejna

Niestety nie.

ORTOGRAFIA POLITYCZNA

Badjoy, nieładnie. Humorystyczny przez „ch"? Powinni Cię skierować na reedukację do chińskich kopalni marmuru. Przypomną Ci się wszystkie fakty. Nawet te, które nie miały miejsca.

Verax

Jak widać nasza kurekta skapitulowała (nie poraz pierwszy).

Badjoy ma bowiem tak magiczną siłę, że jeśli by trafił już do wspomnienych kamieniołomów, z pewnością wszyscy kontaktujący się z nim Chińczycy zaczeliby koślawo stawiać swe drzewka robiąc w każdym błąd ortograficzny i dezorganizując kompletnie wyszukaną ortografię chińską. A może to jest sposób na obalenie tamtejszego reżimu komunistycznego?

PODZIELONE ZDANIA

Niektóre pisma piszą, że „Gloom Deluxe" chodzi na Amigi 500/600 bardzo płynnie (bo jest to paprawiona wersja „Glooma"). Inne gazety twierdzą, że gra ta porządnie biega dopiero na dopalonej A1200. Jak to więc jest? Czy na mojej A600 HD z 2 MB RAM będzie ona chodzić szybko (płynniej niż „Cytadela")?

Tymek z Jeżyc

Przyznajemy rację tym drugim pismom. „Gloom Deluxe" będzie wlókł się zdecydowanie wolniej.

POMYŁKA

Jaki jest do Was adres, bo muszę przecież gdzieś wysłać ten list, no nie?

Małpus

Musisz wysłać do nas kolejny list, bo ten do nas nie doszedł.

PROBLEM?

Podoba mi się wiele gier na PlayStation i uwielbiam gierczyć na „XCom 2" i „Quarantine" na PC. Co mam zrobić? Napiszcie długo i węzłowato!

J.R.

Wystarczy, że kupisz PlayStation i poczekasz aż wyjdzie na nie „XCom 2" i „Quarantine". Czyż to nie proste?

SŁUŻBA NIE DRUŻBA

Jestem w woju tzn. w Ełku. Jest brudno i śmierdząco. Mało żarcia, ale dobre. Szkoda, że nie mogę czytać Waszego wspaniałego pisma, bo nie wolno nam kupować i przetrzymywać w izbach gazet i czasopism.

Dido/Dyrduś

Ponieważ szanujemy tych, którzy nie zapomnieli o powinnościach wobec Ojczyzny i współczujemy tym, o których Ojczyzna nie zapomniała składamy Ci najserdeczniejsze życzenia przeczytania tego numeru jak tylko skończysz służbę.

STARE, DOBRE, NIEOBECNE

Czy na PC istnieje (istniała) gierka pt. „Wings"? Na Amigę i ST wiem, że istniała.

Capone

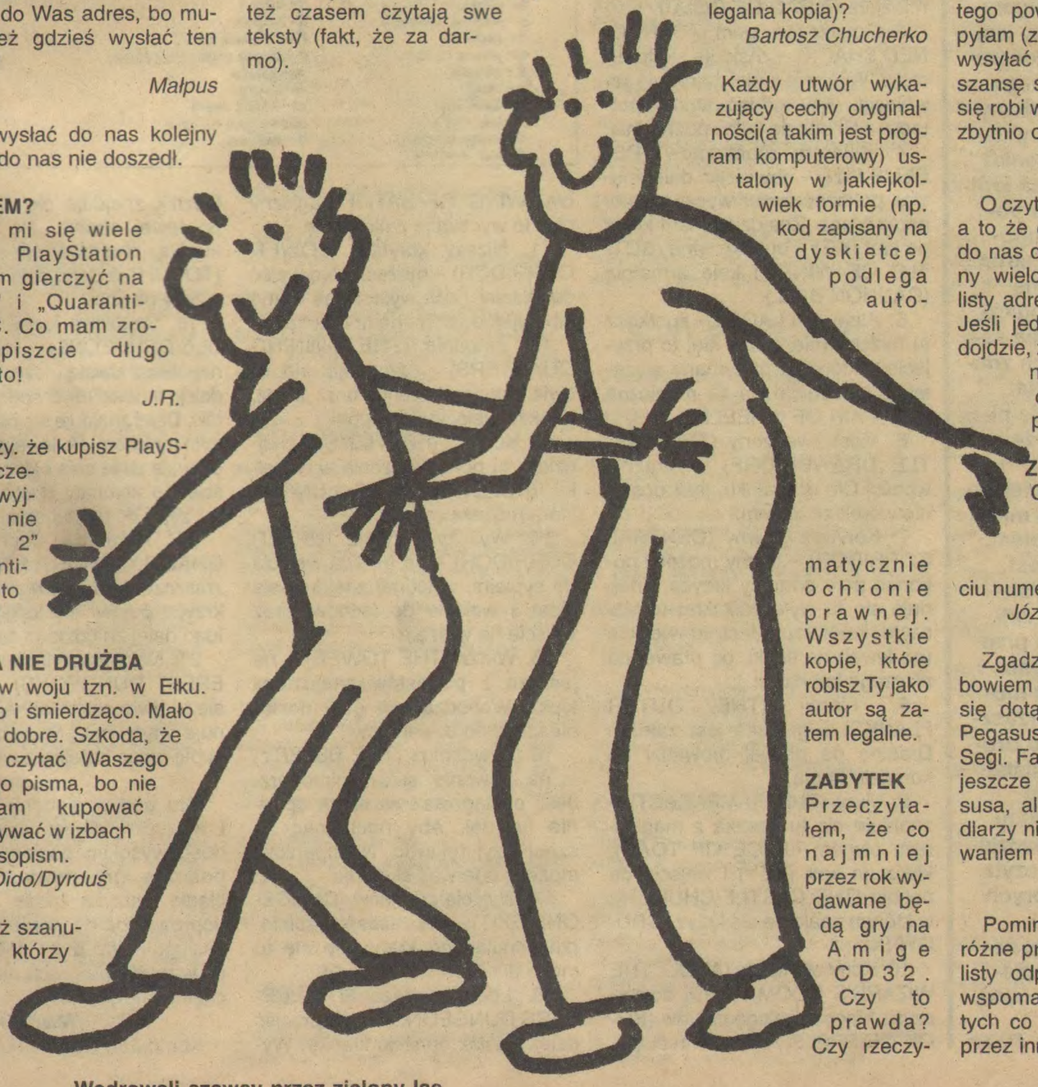
Nie istnieje. Jej odpowiednikiem (z grubsza) na pececie był „Red Baron", który już niedługo doczeka się swej drugiej części (będzie ona sprzedawana w Polsce).

WIERNY CZYTELNIK

Mogę Wam obiecać, że choćby TS miał dwie strony i kosztował 100 tys. (czego Wam nie życzę), to jednego czytelnika będziecie mieć na pewno (czytać: MNIE!). I możecie to opublikować.

Sopel

Nie będziesz sam. Autorzy też czasem czytają swe teksty (fakt, że za darmo).



Wędrowali szewcy przez zielony las, nie mieli pieniędzy ale mieli czas...

WŁAM

Mam komputer Commodore 64 i chcę go opylić, ale on ma zatwardzenie, tzn. przez miesiąc nie chce mi oddać dysku z fajną grą („Test Drive"). Mam się włamać do stacji dysków? Wtedy nikt mi go nie kupi!

Truskawka Boys

Nie musisz od razu sięgać po palnik acetylenowy czy młot pneumatyczny. Spróbuj rozkręcić stację i wtedy wydłubać dyskietkę. Jeśli po skręceniu stacji nie zostaną Ci zbędne części, masz szansę, że ktoś Ci to kupi.

WYCIĄG Z PRAWA AUTORSKIEGO

Jestem początkującym programistą i mam już na koncie kilka programów. Problem tkwi w tym, że chciałabym je zarejestrować tak, aby były one chronione prawem autorskim. Gdzie muszę się zgłosić w tym celu i ile orientacyjnie kosztuje taka rejestracja? Czy po zarejestrowaniu owych programów będę je mógł wydać (jako legalna kopia)?

Bartosz Chucherko

Każdy utwór wykazujący cechy oryginalności(a takim jest program komputerowy) ustalony w jakiejkolwiek formie (np. kod zapisany na dyskietce) podlega automatycznie ochronie prawnej. Wszystkie kopie, które robisz Ty jako autor są zatem legalne.

ZABYTEK

Przeczytałem, że co najmniej przez rok wydawane będą gry na Amige CD32. Czy to prawda? Czy rzeczywiście nie ma co na nią tracić oszczędności? Jeżeli nie opłaca się jej kupować, to jaką wybrać konsolę?

Puszek

Na Twoim miejscu bym nie ryzykowała. CD32 już schodzi z rynku, a jej miejsce zajmą Saturn czy PlayStation. Gry pewnie się będą pojawiać, ale z pewnością nie rewelacyjne, bo komóż chciałoby się siedzieć długo nad dopracowywaniem gry, jak się może okazać, że w momencie jej wydania nikt już tej konsoli nie będzie miał (nikt w tym przypadku oznacza niewielką liczbę osób liczoną w dziesiątkach tysięcy na świecie).

Nie chcę przy tym obrażać posiadaczy tej konsoli, ale co innego mieć, a co innego planować zakup.

ZBALONOWANY RYSOWNIK

Mam do Was sprawę dotyczącą grafik. (...) Mój kumpel wysłał do Was parę w liście. Minął jakiś rok, a po nich ani widu, ani słychu. Wprawdzie piszecie, że zrobicie z nimi, co chcecie, ale chyba nikt tego poważnie nie bierze. Więc pytam (zgodnie z jego prośbą): jak wysyłać obrazki pocztą, aby miały szansę się załapać. Nie lubię jak się robi w balona moich kumpli. Oj, zbytnio o czytelników nie dbacie.

Szirken

O czytelników staramy się dbać, a to że część poczty ginie zanim do nas dojdzie to fakt potwierdzony wielokrotnie (sami dostajemy listy adresowane do redakcji SS). Jeśli jednak obrazek już do nas dojdzie, zawsze trafia do Dobrochny i to ona dokonuje selekcji. Może doszedł i nie przeszedł?

ZDRADA

Gdzie, do brzydkiego słowa, podziały się opisy na Pegasusa? Nie było żadnego od ponad pięciu numerów.

Józef Stalin vel Johnny Cage

Zgadza się. Od pięciu numerów bowiem firma Bobmark zajmująca się dotąd sprzedażą i promocją Pegasusa zdradziła go na rzacz Segi. Fakt, że na giełdach można jeszcze kupić programy na Pegasusa, ale nikt z giełdowych handlarzy nie jest zainteresowany dawaniem gier do opisu.

Pomimo zawirowań mających różne przyczyny i różne skutki na listy odpowiadała señorita Clara wspomagana tradycyjnie przez tych co zwykle, a czasem nawet przez innych.

CZYTELNICY NADESŁALI

Recenzje od kuchni

Witam Wszystkich! Zgodnie z obietnicą, postaram się dzisiaj Wam dać kilka wskazówek, jak można napisać dobrą recenzję.

Jeżeli byłeś zawsze dobry z języka polskiego, to właściwie możesz już przestać czytać ten „komentarz”, ponieważ raczej nie znajdziesz tu nic nowego. Praktycznie to samo dotyczy (po)licealistów. Jeżeli to jeszcze czytasz, to od razu zastrzegam, że poniższe „rady” nie są żadnymi wymogami stawianymi do pojawienia się w naszej rubryce. Czasami właśnie niezwykła forma wypowiedzi decyduje o atrakcyjności tekstu.

Recenzję można potraktować jako rodzaj wypracowania, należy więc sięgnąć pamięcią do lekcji języka polskiego. Jak w każdym wypracowaniu dobrze widziany jest wstęp, rozwinięcie i zakończenie. Jeżeli nie mamy innego pomysłu, jako temat możemy przyjąć coś takiego: „Czy dana gra jest godna polecenia?”.

Praca nie może być za krótka, dla naszych potrzeb powinna ona zajmować odpowiednik przynajmniej 2 stron zeszytowych (A5). Istotną sprawą jest spójność logiczna, czyli nie zaprzeczanie samemu sobie w kolejnych zdaniach naszego tekstu. Na przykład nie powinno się pisać w jednym miejscu, że grafika jest w całej grze wspaniała, a w innym miejscu nagle zmieniać zdanie i mieszać jakiś obrazek z błotem.

Dobrym obyczajem jest także odpowiedni podział tekstu na części, które zajmują się tylko pewnym przedziałem rzeczy. Jeżeli poświęciliśmy jeden akapit muzyce, a w następnym przeszliśmy do grafiki, to tego drugiego akapitu nie przeplatajmy już jakimiś ogólnymi uwagami o muzyce. Teksty, w których występuje rozdzielenie myśli na akapity, czyta się łatwiej, niż te, w których myśli są przemieszane.

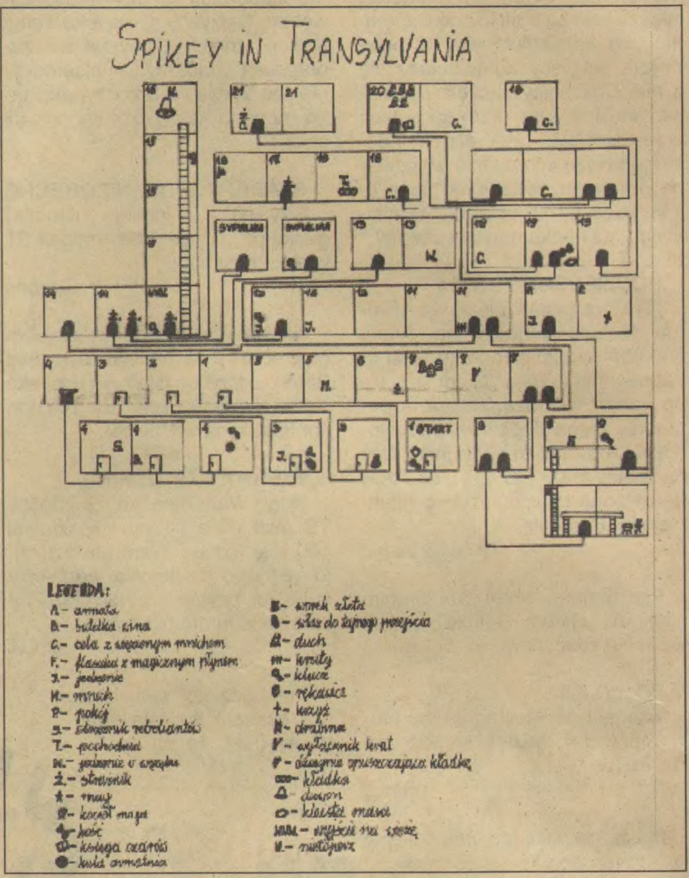
To tyle. Mam nadzieję, że Was nie przeraziłem i przemyślicie sobie te wskazówki.

Dean

SPIKEY IN TRANSYLVANIA

Życie w wiosce upływało spokojnie. Każda rodzina żyła w dostatku. Jednak to, co dobre, nie trwa wiecznie. Gdy zmarł stary, mądry władca, a panowanie objął okrutny monarcha, życie ludzi zamieniło się w piekło. W związku z tym mnisi z wioski zaplanowali rewolucję. Jednak znalazł się zdrajca i mnichów aresztowano. Ci, którym się udało uciec, postanowili zwrócić się o pomoc do miejscowego kowala. Powierzyli mu zadanie uwolnienia więźniów z lochów, a następnie się „ulotnili”. Tak więc uczciwy kowal ruszył na pomoc więźniom nie mając żadnej broni i wiedząc tylko, iż aresztowani znajdują się w lochach zamku. I tu zaczyna się cała przygoda, której biegiem pokierujesz już Ty. A więc zaczynamy:

1. Kuźnia (BLACKSMITH) – tu zaczynasz grę. Musisz stąd zabrać rękawice (A PAIR OF GLOVES) i klucz do drzwi (DOOR KNOB). Otwórz drzwi.
2. Hotel (GRANNY HAGGATHA'S HOTEL) – zabierz stąd worek złota (A BAG OF GOLD).
3. Opuszczony dom (ABANDONED SHACK) – znajduje się tu armata. Wystrzał z niej zainicjuje rewolucję. Aby oddać strzał, potrzebna Ci będzie kula i pochodnia.
4. Kwatera rebeliantów (REBEL'S INN) – aby wejść dalej musisz pokazać sznur wyczarowany przez Maga. Znajdziesz tam klucz do krat (KEY), butelkę wina (BOTTLE OF WINE) i kulę armatnią (CANNON BALL).
5. Aleje (VILLAGE) – spotkasz tu mnicha (nie martw się, to przyjaciel), który za otrzymany węzełek z jedzeniem da Ci magiczne buty (PAIR OF WHEELES).
6. Most zwodzony (THE CASTLE DRAWBRIDGE) – strażnik wpuści Cię do zamku, jeśli dostanie worek ze złotem.
7. Korytarz główny (CENTRAL CORRIDOR) – duchy możesz pokonać przy pomocy krzyża, znajduje się tu wyłącznik krat w niższym korytarzu. Jest tu wejście (po lewej) na flanki, po prawej do niższego korytarza.
8. Flanki (THE OUTER FLANKS) – gruszka jest zatruta. Drabina po prawej prowadzi do komnaty Maga.
9. Mury (THE RAMPARAST) – znajduje się tu flaszka z magicznym płynem (JUICE OF TOAD), klucz do krat (KEY) i wejście do pokoju (THE CASTLE CHURCH), w którym znajduje się krzyż (CRUCYFIX).
10. Komnata Maga (ABOLT THE WIZARD'S ROOM) – jeśli dostarczysz Magowi księgę czarów (BOOK OF SPELS), skrzydło nietoperza (WING OF BAT) i magiczny płyn to wyczaruje z nich linkę.
11. Niższy korytarz (LOWER CORRIDOR) – możesz stąd wejść do jadalni (jeśli wyłączyłeś kraty) lub zejść do dolnego korytarza.
12. Jadalnia (THE DINNING QUARTERS) – znajdują się tu dwie porcje jedzenia oraz klucz, a także wejście do kuchni.
13. Kuchnia (KITCHENS) – znajdziesz tu porcję jedzenia w węzełku (POLOUGHMAN'S LUNCH), którą możesz zabrać.
14. Wyższy korytarz (UPPER CORRIDOR) – są tu dwa wejścia do sypialni, w jednej znajduje się klucz i wejście do lochów, oraz wyjście na wieżę.
15. Wieża (THE TOWER) – na jednym z podestów znajdziesz klucz. Wchodząc do góry dostaniesz się do dzwonnicy.
16. Dzwonnica (THE BELFRY) – na dzwonie siedzi nietoperz. Jeśli pociągniesz za sznur spadnie na dół. Aby pociągnąć za sznur użyj rękawic. Nietoperzowi możesz oderwać skrzydło.
17. Wyjście z lochów (DUNGEONS EXIT) – nie zaczepiaj żołnierza pilnującego kraty (źle się to może dla Ciebie skończyć).
18. Lochy wyższe (THE UPPERS DUNGEONS) – aby przejść dalej musisz opuścić kładkę. Wyłącznik znajduje się w komnacie po lewej stronie. Po prawej za kładką znajduje się pochodnia (TORCH), a dalej cela i zejście na niższy poziom.
19. Środkowe lochy (THE MIDDLE DUNGEONS) – idąc w prawo napotkasz kleistą masę. Aby przejść dalej, musisz użyć specjalnych butów. Dalej znajduje się cela z więzionym mnichem. Po lewej stronie znajdują się dwie cele i klucz, oraz wyjście do komnaty duchów. Możesz też zejść do najgłębszych lochów.
20. Komnata duchów (THE GHASTLY GHOST ROOM) – po zniszczeniu duchów przy pomocy krzyża pojawi się księga czarów. Idąc dalej znajdziesz cele.
21. Najgłębsze lochy (THE DEEPEST DUNGEONS) – znajdują się tu dwie cele. Jednej z nich pilnuje wartownik. Możesz go przekupić dając butelkę z winem.

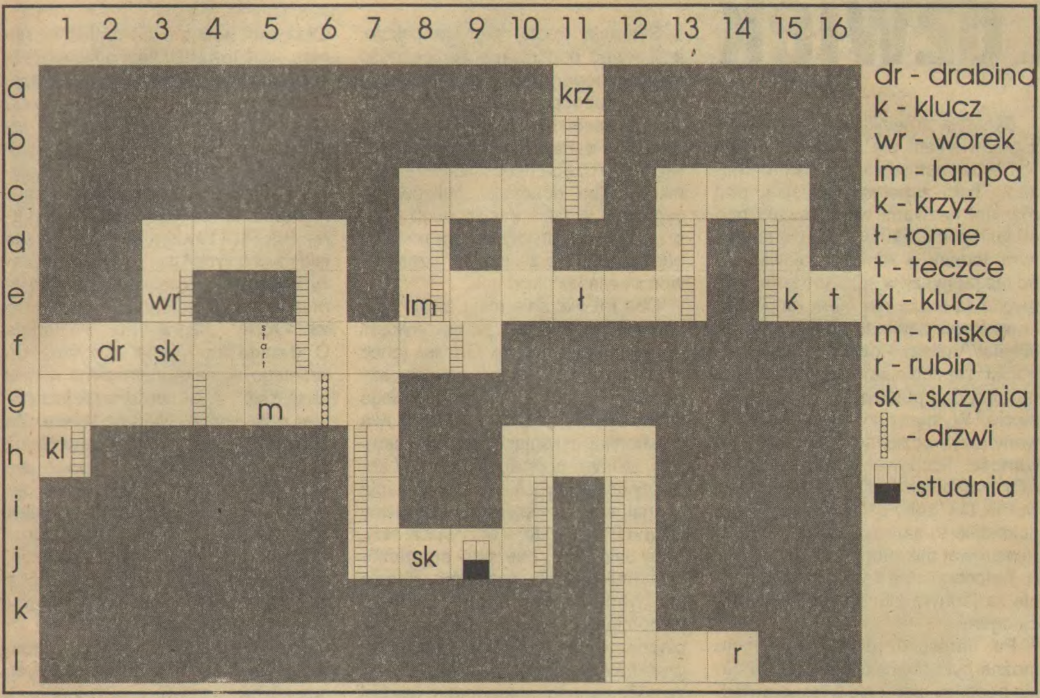


Gra pod względem graficznym i muzycznym jest wykonana na dość wysokim poziomie. Jednak podczas gry powtarzająca się ciągle muzyka może niektórych doprowadzić do szału. Na uwagę zasługuje też duża ilość spritów, co w tego typu grach nie jest dość często spotykane.

Mariusz Wawro

Komputer: Commodore 64

GOLD HUNTER



Jest to typowa gra zręcznościowa. Podróżujemy po piramidzie pełnej żmij i tarantul. Ty, jako mały facecik w przedziwnym kapeluszu, masz za zadanie pozbierać drobiazgi porozrzucane po tym niezwykłym labiryncie.

Zabawę zaczynamy w F5. Bierzemy drabinkę z F2, klucz z D5 i worek z E3. Potem biegniemy po lampę do E8 i krzyż do A11. Lecimy na dół do E11 po łom oraz po teczkę do E16. A przechodząc przez E15 łapiemy klucz. Teraz zwijamy kluczyk z H1 i nim otwieramy drzwi w G6. Z pomieszczenia bierzemy miskę. Pędzimy do L14 po rubin, a klucze wkładamy do skrzyń w komnatach F3 i J8. Wreszcie udajemy się do studni w J9 i... HURA! Złoto... Złoto!

Arasek

Komputer: Atari

„GRTX 2U FOR: PHOENIX, MONSOFT, PIGUAŁA, VASCO, TIO, FOX, DIABEŁ, TAŚMA, DRAKÓLA, SHIMON, SPIDER, SUPER-X, KASJO, K. HUBERT, Ł. SEIFERT, Ł. WAWRZICZEK, F.Y., LISNER, ARA"

POSEIDON PLANET ELEVEN

Jesteś samotnym badaczem planet. W tej właśnie chwili badasz jedenastą planetę układu pozaziemskiego zwaną Poseidonem. Pech jednak chciał, że zgubiłeś się i nie potrafisz wrócić do swego pojazdu. Wiesz jednak, że gdzieś w głębi planety jest nadajnik, dzięki któremu możesz wezwać pomoc.

Nic więc prostszego! Czyż nie? Otóż niezupełnie. „Uciekające" paliwo i energia sprawiają, że nie jest rzeczą łatwą dojść do nadajnika. Na dodatek przeszkadzają Ci różnego rodzaju „robaki" – mieszkańcy Posejdona. Powodzenia!

PS. Nie strzelaj w strefie radioaktywnej, bo zginiesz.

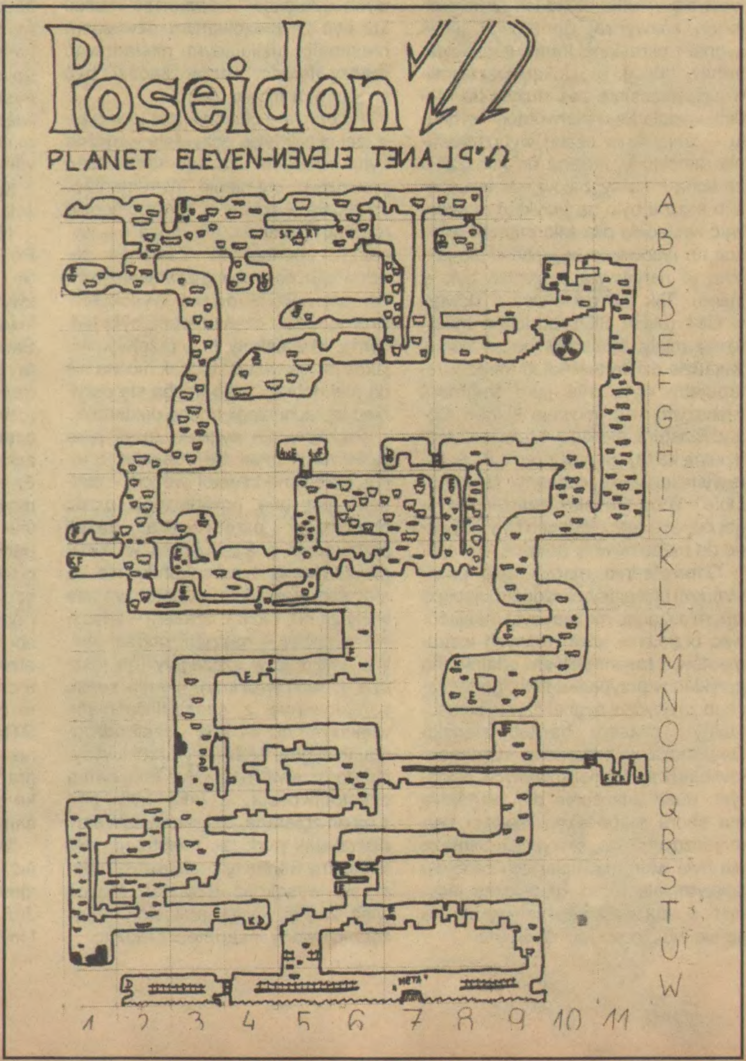
Kózki

Komputer: Commodore 64

„Pozdrowienia dla TS i LZN oraz W-wia i W-wy."

LEGENDA:

K - KLUCZ (KEY),
D - DIAMENT (DIAMONT),
F - PALIWO (FUEL),
E - ENERGIA (ENERGY).



GRACZA Uniwersytet

Muzyka i dźwięk

O generowaniu grafiki kiedyś już pisałem – dostałem potem kilka listów, że spodziewaliście się po mnie więcej, że napisałem za mało i zbyt ogólnie. Być może kiedyś jeszcze wrócimy do tamtych zagadnień, zwłaszcza że są dwa tematy warte poruszenia (kość Virge, następczyni Trio, i biblioteka DirectDraw z Windows 95), przy okazji których można by moje wcześniejsze rozważania uszczegółowić. Na razie jednak przyjrzymy się (znowu po łebkach, niestety) technologii generowania dźwięku. O dziwo, po raz kolejny pojawi się przy tej okazji pewien sposób postępowania, o którym była mowa przy grafice...

Zacznijmy od samego początku – czyli od układów służących do syntezy dźwięku. Od nich się to wszystko zaczęło – już w czasach pre-komputerowych były używane w poważnych, elektronicznych (wtedy często nazywanych elektronowymi) instrumentach muzycznych. Synteza odbywała się w kilku układach, z których jeden zazwyczaj generował, jakiś sygnał o określonej formie (sinusoida, trapez, trójkąt, prostokąt) i częstotliwości, pozostałe zaś służyły do modyfikowania tego pierwotnego sygnału – zmieniania czasu wybrzmiewania, amplitudy, tudzież do mieszania ze sobą kilku sygnałów – w ten sposób można było na przykład modulować sinusoidę piłą (nie mam tu miejsca na rysowanie wykresów, ale jakbym je narysował, wszystko byłoby jasne). Tak był generowany dźwięk w C64 (układ SID), podobne możliwości miały Amstrady, na tej samej zasadzie działa też AdLib (teraz występujący wyłącznie jako fragment większych kart, głównie klonów Sound Blastera, ale kiedyś była to samodzielna karta). Syntezatory były zwykle wielokanałowe, czasem – jak w AdLibie – liczba kanałów zależała od tego, czy sygnały z jednych były używane do modulowania drugich, czy nie.

Odpowiednio manipulując parametrami opisującymi sygnały i sposób ich mieszania można było naśladować brzmienie wielu różnych instrumentów, czasem całkiem udatnie (na przykład w przypadku fletu, generującego zazwyczaj sygnał czysto sinusoidalny), czasem bardzo kiepsko (zwłaszcza w przypadku instrumentów bardziej skomplikowanych, w których duże znaczenie dla brzmienia ma spora liczba częstotliwości harmonicznych – np. skrzypce). Synteza nie była więc rozwiązaniem zadowalającym, ale przez długi czas jedynym, a - jak wiadomo – jak się nie ma co się lubi, to się lubi co się ma.

Sytuacja zmieniła się gwałtownie z pojawieniem się na rynku Amigi. Nie żeby zastosowane w niej rozwiązanie było zupełną nowością, pod różnymi nazwami występowało ono od jakiegoś czasu w sprzęcie studyjnym, jednak w Amidze pojawiło się po raz pierwszy w sprzęcie komputerowym (a może nie mam racji?). To nowe rozwiązanie, to przetwornik DA (Digital/Analog) – czyli kawałek elektroniki zamieniający daną liczbową (na przykład pojedynczy bajt) na napięcie. Wystarczyło teraz zsamplowany (czyli wcześniej zamieniony na wartości liczbowe w przetworniku AD) sygnał odtworzyć przez przetwornik DA, żeby usłyszeć z głośnika dokładnie to samo, co przedtem zarejestrował mikrofon.

Ta technologia pozwoliła na złapanie za jednym zamachem kilku srok za ogony.

Po pierwsze, dzięki jej użyciu można było pokusić się o odtwarzanie podczas gier (i nie tylko) prawdziwych dźwięków – strzał nie musiał już być zsyntezowanym dźwiękiem nieudolnie usiłującym naśladować rzeczywistość. Strzał zaczął być strzałem, a mowa mową.

Po drugie – choć nie jest to w pierwszej chwili takie oczywiste – można było wreszcie zacząć odtwarzać prawdziwe brzmienie instrumentów. To proste – powie w tym momencie niejeden czytelnik, ale mogę mu wybaczyć pochopność. Zastanów się człowieku, co zrobić z dźwiękami o innej niż zarejestrowana wysokości? Przy syntezie częstotliwość była jednym z parametrów, przy przetworniku jakoś jej nie widać. Jednak można się do niej dobrać, tylko trzeba się przyjrzeć tej technologii trochę dokładniej.

Próbkowanie sygnału (czyli jego rejestracja) musi się odbywać z jakąś określoną częstotliwością – czasem jest ona ograniczona przez możliwości przetwornika (jeżeli przetwornik potrzebuje na wykonanie konwersji 1 milisekundy, nie da się samplować z częstotliwościa większą niż 1 kHz), czasem – znacznie częściej – naszymi potrzebami. Nie wnikając w szczegóły (bo jeszcze do nich wrócimy), nie ma sensu samplowanie z częstotliwościami większymi niż 44 kHz. Jeżeli odtwarzając sygnał będziemy próbki wysyłać do przetwornika DA z taką samą częstotliwością, z jaką były one z niego zbierane, uzyskamy taki sam dźwięk jak podczas rejestracji, jeśli zmienimy trochę tę prędkość – zmieni się wysokość dźwięku. Można więc zagrać jakąś melodię, mając zsamplowany instrument? Można.

Sytuacja trochę się komplikuje, jeśli wziąć pod uwagę konieczność równoczesnego odgrywania kilku sampli, każdego z inną częstotliwością – niestety, przetwornik może pracować w danej chwili z tylko jedną, więc albo trzeba mieć kilka przetworników, albo dokonać zmiksowania sygnałów w jakiś inny sposób – na przykład na drodze programowej, odpowiednio przeliczając częstotliwości i wielkości próbek.

Oba rozwiązania mają swoje zastosowania. Wieloma przetwornikami operują karty z rodziny Gravisa (choć nie jestem w tej chwili pewien, czy przypadkiem tam też nie ma jednego przetwornika, jednak z dodatkową elektroniką miksującą najpierw sample), jednym przetwornikiem – i koniecznością „ręcznego" miksowania sygnałów – wszystkie karty z rodziny Sound Blaster (klony oczywiście też). Żeby było śmieszniej, przy programowym miksowaniu sygnałów stosuje się wariant algorytmu, o którym wspominałem kilkakrotnie podczas pisania o technikach generowania grafiki. W zależności od efektywności zastosowanego algorytmu i jakości kodu, a także szybkości komputera można miksować nawet kilkadziesiąt kanałów. Zwykle 16 wystarcza w zupełności. (Znajdujące się na naszej dyskietce shareware biblioteki do włączania dźwięku do gier, tudzież małe źródełko w Pascalu do odgrywania MOD-ów, korzystają właśnie z tej technologii; to źródełko można ściągnąć z naszego BBS-u).

Niestety, nie ma róży bez kolców. Podobnie jest i w tym wypadku – każde rozwiązanie oprócz zalet, ma zwykle jakieś wady. Tym razem doskwierać nam będzie brak pamięci. Samplingi są zwykle duże – co zresztą łatwo obliczyć. Jedna sekunda dźwięku stereo w najwyższej jakości (czyli 16-bitowy sygnał, dwa kanały, częstotliwość próbkowania 44 kHz) zajmuje 2*2*44000=176000 bajtów. Efekty dźwiękowe do sensownej gry mogą wymagać dziesiątek megabajtów na dysku, o zapotrzebowaniu na pamięć operacyjną (skądyś trzeba je odgrywać) nie wspominając. Zwykle szuka się pewnych kompromisów i ogranicza jakość dźwięku na różne sposoby, jednak w dalszym ciągu efekty dźwiękowe są najbardziej (oprócz grafiki) pamięciożerne. Stąd sporo często rozmiary plików MOD czy STM, zawierających utwory muzyczne – sama informacja o tym, co i jak grać, zajmuje w nich nie więcej niż kilka procent, cała reszta to samplingi, samplingi i jeszcze raz samplingi.

Właściwie w tej chwili omówiliśmy już wszystkie technologie, jakie są stosowane do generowania dźwięku. Już widzę jak niektórzy się krzywią i myślą „to dziadyga, a MIDI to pies?"

Otóż moi kochani nie, MIDI to nie pies – ale też MIDI znakomicie mieści się w opisanych już technologiach.

MIDI bowiem, to definicja sposobu komunikowania się między sobą instrumentów muzycznych, w szczególnym wypadku pozwalająca na wysyłanie z komputera informacji do instrumentu na temat tego, co ma być grane. Plik MIDI zawiera więc listę – czas jaki musi upłynąć, komenda jaką należy wysłać do instrumentu, czas jaki musi upłynąć, komenda... Komendy to zazwyczaj „zagraj na 3 kanale C dwukreślne", albo „przypisz do szóstego kanału instrument numer piętnaście". A jak ten dźwięk jest potem odgrywany? Nie zgadniecie. Za pomocą jednej z opisywanych już technologii. Najczęściej stosuje się odgrywanie sampli, zapisanych w pamięci instrumentu, często jest ich kilka dla jednego instrumentu, dzięki czemu lepiej można odtworzyć brzmienie, zmieniające się zazwyczaj trochę z wysokością dźwięku. Tak jest nawet w przypadku Gravisa i UltraMID-a!

Oczywiście życie byłoby zbyt proste, gdyby MIDI nie miało własnych problemów. Jednym z nich jest brak precyzyjnie zdefiniowanego standardu przypisania instrumentów do różnych numerów. Są dwa takie standardy, General MIDI (GM) i Roland – ale ich istnienie bynajmniej nie rozwiązuje sprawy, bo po pierwsze żaden z nich nie został formalnie zaakceptowany, po drugie – ich definicje nie są na tyle precyzyjne, żeby nie można było dokonać ich interpretacji, powodującej, że to co będzie odgrywane nie do końca będzie zgodne z zamierzeniami twórcy. Stąd w grach ciągle jeszcze chętnie korzysta się ze starych, dobrych standardów zapisu muzyki, w których muzyk sam wybiera sample i dobiera je pod kątem potrzebnego brzmienia, a nie opiera się na instrumencie jakim będzie dysponować gracz. Przyszłość należy do MIDI, głównie za sprawą Windows 95, co jest jednak zupełnie osobnym tematem.

Na koniec jeszcze jedna uwaga, obiecana wcześniej. Otóż, choć nie wszyscy zdają sobie z tego sprawę, doszliśmy już do miejsca, w którym nie da się nic zrobić z jakością dźwięku. Ludzkie ucho jest pod tym względem ograniczone – nie jest w stanie usłyszeć dźwięków o częstotliwościach wyższych, niż 20-22 kHz. Teoria mówi, że żeby być w stanie odtworzyć z zadowalającą jakością dźwięk (a właściwie dowolny przebieg zmiennego sygnału), wystarczy do próbkowania użyć częstotliwości dwa razy wyższej, niż najwyższa występująca w sygnale. Stąd 44 kHz, o których była mowa wcześniej, stąd – skoro już z taką właśnie częstotliwością odtwarzamy sygnały – maksymalna możliwa jakość dźwięku.

Borek



"WORLD RALLY FEVER nie znajduje rywali jeżeli weźmiemy pod uwagę grywalność i szybkość rozgrywanych wyścigów"

PC POWER MAGAZINE

ŚWIRUS







Powrót do przeszłości

ŚWIRUS

CRAZY COMPUTERS CONFEDERATION AND MIRAGE SOFTWARE '94-'96

Grywalność	Pomysł	Muzyka	Grafika
7	7	7	7

PC 386, 4 MB RAM, WINDOWS, SVGA

Pierwsza polska gra przygodowa pod Windows, to brzmi dumnie, co więcej od czasu pierwszej o „Świrusie" wzmianki na naszych łamach (TS 41) nikt tego tytułu nie zagarnął. Trzydyskietkowy działający wyłącznie pod Okienkami „Świrus" jest kolejną polską odpowiedzią na produkty „Legend Entertainment", przygodówką, w której poruszamy się po jednoekranowych planach obserwując je oczami bohatera.

W intrze nasz heros, po zakończonym sześcioletnim pobieraniu nauk wraca do swej rodzinnej małomiasteczkowej dziury, by już pierwszej nocy po powrocie nawiedzonym zostać przez... samego siebie z przyszłości, starszego i mądrzejszego (z kolczykiem w uchu). Przyszłe ja zwraca się z dramatycznym apelem o zapobieżenie nikczemnej działalności maniaka, który w tej chwili produkuje śmiercionośnego (ś)wirusa i knuje plany zawładnięcia światem. Akcja rozpoczyna się poszukiwaniem na ulicach miasta, na chwilę prowadzi w przeszłość, aby powrócić do teraźniejszości na finalną rozprawę ze złem.



Gra nie jest długa i choć niektóre zagadki nie są zupełnie oczywiste, właśnie ze względu na „Świrusa" wątłe rozmiary, przy odrobinie samozaparcia można go ukończyć w jeden do dwóch dni. Będą to jednakowoż chwile mile spędzone.

Grafika jest w „Świrusie" kolorowa i wesoła, wszelkie kształty w zwariowany sposób powyginane zostały na modłę zapoczątkowaną w kultowym „Dniu Macki", statyczne ekrany ożywiają drobne animacje – płonie pochodnia, mordą rusza krowa, ryjem ryje świnia, zabawnie narysowani, mówiący dymkami ludzie wywracają gały. Piękne jest w „Świrusie" to, iż czujemy się swojsko w klimacie polskiej mieściny, że wszystko jest w naszym ojczystym języku i przez Polaków pisane. Trzeba popierać rodzimą twórczość! Humor, choć tworzony w niesławie błędów ortograficznych (choćby „po paronasto sekundowej walce" w tekście intra) trzyma poziom, sporo gagów, głupawek i rozmiękczaczy: w knajpie „Pod Pawiem" siedzą Beavis i Butthead wraz z sołtysem z Wąchocka, co po dodaniu budzących niepokój inkantacji wykrzykiwanych przez narwanych historyków rysuje niejako obraz całości. Ja znakomicie bawiłem się grając przy piwie z przyjaciółmi, czego i Wam życzę (piwa, przyjaciół i odrobinę „Świr(us)a").

Dixie





Nerves of Steel

Czyli masakra po polsku

NERVES OF STEEL

L.K. AVALON '96

Grywalność	Pomysł	Muzyka	Grafika
4	3	7	3

PC 486, 4 MB RAM

Scenariusz gry jest raczej sztampowy. Jesteśmy policjantem mającym zwalczyć szefa wielkiego kartelu narkotykowego. Jako rycerz sprawiedliwości, dostajemy się do wielkiego podziemnego kompleksu pełnego psychopatów, którzy tylko na nas czekają z naładowaną bronią. Cel jest standardowy – należy dotrzeć do końca labiryntu, unicestwić bossa, w miarę możliwości rozwaliwszy wszystko po drodze.

Po godzinach (albo dniach?) gry w „Dooma" i „Dukea", przyzwyczaiłem się do w miarę płynnej animacji postaci, do zróżnicowanych i dopracowanych tekstur i do pewnego poczucia realizmu podczas gry. Niestety, grafika w „Nerves of Steel" jest chyba najsłabszym punktem tej gry. Postacie są to w sumie przesuwające się obrazki, od czasu do czasu błyskające na znak, że strzelają. Ubytku energii nie czuje się w żaden sposób – zmniejsza się tylko pasek „życie". Tekstury ścian często są tak niewyraźne i pstrokate, że miejscami nie wiadomo, gdzie się znajdujemy. Gra nie jest też wolna od błędów – bardzo często zdarzało mi się stanąć na krawędzi ścian i znaleźć się nagle po ich drugiej stronie. Naturalnie przy takiej jakości grafiki gra nie stawia zbyt wielkich wymagań sprzętowych.

Nie została w ogóle poruszona kwestia trójwymiarowości, tak powszechnej już w obecnych grach typu doom. Poruszamy się tylko w dwóch wymiarach, co przywiodło mi na myśl starego poczciwego „Wolfensteina" – wydaje mi się jednak, że był on ogólnie bardziej dopracowany niż „Nerves of Steel". Plusem „Nerves of Steel" jest fakt, że, jak w Duke'u, możemy rozwalać różne neutralne przedmioty: lampy, komputery itp.

Jedyną rzeczą, do której nie można się przyczepić jest muzyka i dźwięk, trochę jakby nie pasujące do całej reszty. Muzyczka jest nastrojowa, dźwięki też dość naturalne – niestety, przy ogólnej oprawie nie jest to w stanie zabić uczucia, że gramy tylko w prostą grę komputerową.

Ogólnie rzecz biorąc, „Nerves of Steel" nie jest produktem ani dopracowanym ani wnoszącym na rynek gier coś nowego w swojej dziedzinie. Ot, tani wyrób doomopodobny.

WERNER

Wojna o płot graniczny

Powód do bójki był zaiste niezbyt rozsądny – poszło o płot. Faktycznie, był to płot graniczny. Zgadza się także, że zniszczyła go burza. Ale żeby upierać się, że to zła wola Jaśka sprowadziła pioruny na Felkową miedzę? Bez przesady. Jasiek co prawda znany był we wsi ze swego uporu, ale żeby sięgać aż do takich środków? O miedzę można wykłócić się przecież bez pomocy zjawisk atmosferycznych. A już reakcję Felka można uznać za zdecydowanie przesadzoną. Zgoda, jeżeli chłop chciał się bić, to niech się bije. Uczciwie, na kłonice. Ale żeby od razu wyzywać sąsiada na pojedynek lotniczy? Przodkowie, po których zostały w stodołach aeroplany przewracają się w grobach...

Czyżby Polacy w końcu się obudzili i postanowili zrobić coś chociaż trochę odmiennego? Jeżeli chodzi o nasz rodzimy rynek – na pewno tak. Ponieważ jednak nie ma już na świecie oryginalnych pomysłów, należy wspomnieć dwa tytuły: „Wings of Fury" i „JetStrike". Z „Eskadrą" łączy je tylko sposób przedstawienia samolotów (widok z boku) oraz metoda kierowania (tu zwłaszcza przypomina się ta druga gra) – to z całą pewnością stąd nasi autorzy czerpali natchnienie. I to już wszystkie podobieństwa.

ESKADRA

Pierwsze wrażenie jest korzystne – powykręcana grafika, niezła muzyka i obfitość opcji konfiguracyjnych zapowiadają niezły produkt. Grać może od zera do trzech osób (oczywiście przy wyłączeniu wszystkich ludzi można pooglądać demo), gra toczy się na jednej z czterech plansz, można regulować inteligencję komputera itd. Naciskamy START, chwilę czekamy i oto widzimy przyzwoicie narysowany krajobrazik i unoszącą się na niebie odpowiednią ilość balonów z podwieszonymi samolotami. Po naciśnięciu FIRE możemy lecieć.

Niestety, dalej nie wszystko przebiega tak, jak byśmy sobie wymarzyli. Samolotem kieruje się dość dziwnie, ale można się do tego po chwili przyzwyczaić (zwłaszcza, jeżeli ktoś grał w „JetStrike"). Jednakże już po kilku minutach daje się zauważyć pewien niepokojący objaw – nuda. Gra jest bowiem aż do bólu schematyczna. Odczepiamy od balonu samolot i podlatujemy do przeciwnika. Ponieważ nie jest możliwa regulacja prędkości, oba samoloty od tej chwili praktycznie rzecz biorąc mogą tylko siedzieć sobie na ogonie i pruć do siebie z działek. Pozbyć się przeciwnika zza pleców można wykonując jedyny dostępny w grze zwrot „przez skrzydło". Na szczęście można nieco urozmaicić akcję wprowadzając do gry dwóch przeciwników – można wtedy latać na większym obszarze. Czasami zdarza się, że wrogowie zaczną polować na siebie nawzajem, co nieco ułatwia ich eliminację. I to wszystko. A mając w pamięci wspomniany „JetStrike" chciałoby się chociaż zmienić uzbrojenie (tytaj jedyną odmianę stanowią jednorazowe bomby) czy też polatać przeciwko innym celom. Niestety, niezły pomysł i przyzwoita oprawa nie zostały do końca wykorzystane. Może kiedyś, w przyszłości...

LUX



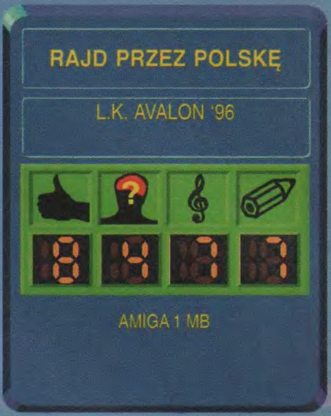








Autostrady i wyboje





RAJD PRZEZ POLSKĘ







Starzy wyjadacze z pewnością pamiętają grę, która była przebojem dla małych Atari i Commodore w połowie lat osiemdziesiątych noszącą tytuł „The Great American Cross-Country Road Race". W grze tej, w zależności od scenariusza, należało przejechać Stany Zjednoczone od wybrzeża do wybrzeża, bądź też zaliczyć wszystkie miasta stanowe. Oczywiście na każdym etapie należało wyrobić się w określonym czasie, a na domiar złego trzeba było pilnować, by nie skończyła się benzyna. Grafika i dźwięk w grze nie były rewelacją, jednak mimo tego miała ona stosunkowo dużą grywalność i cieszyła się ogromną popularnością.

Moglibyście zapytać dlaczego piszę tutaj o tak starym programie. Otóż okazją do tego stało się wydanie przez firmę L.K. Avalon gry pod tytułem „Rajd przez Polskę". W swoich założeniach jest ona niezwykle podobna do „Road Race". Tym razem jednak rajd odbywa się w nieco bardziej swoiskich warunkach, a mianowicie w Polsce. W zapowiedziach i na pudełku można było przeczytać jakoby w grze osiągnięto cytuję „ogromny realizm". Z tym zdaniem, niestety, nie mogę się zgodzić. Wprawdzie do wyboru mamy trzy najbardziej popularne w Polsce samochody – Malucha, Fiata Cinquecento i Poloneza Caro, a drogi są dość wyboiste, ale wszystkie międzywojewódzkie drogi to czteropasmowe autostrady! Jeżeli komuś zdarzyło się jeździć po Polsce z pewnością widok czteropasmowej autostrady nie był dla niego codziennością! Jeżeli ktoś powiedziałby, że się w tym miejscu czepiam, to miałby racje – w końcu to tylko gra, ale skoro na pudełku mogę przeczytać, że w grze osiągnięto „ogromny realizm", to tego właśnie po niej oczekuje.

Oczywiście nie jesteśmy na drodze sami. Oprócz nas jeździ wielu kierowców. Dziwne jest tylko to, że wszyscy prowadzą maluchy, cienkocienko lub polonezy. Innych samochodów nie uświadczysz, a przecież po polskich drogach jeżdżą także samochody innych marek, że o ciężarówkach i autobusach nie wspomnę. Cóż, być może nie starczyło już na nie miejsca w pamięci. W każdym razie kierowcy innych samochodów zachowują się jak typowi Polacy – zajeżdżają drogę i nie pozwalają się wyprzedzić. To niestety jest realistyczne.

Pomijając zarzuty co do realizmu gra jest całkiem przyjemna. Jak już wspomniałem wcześniej do wyboru mamy jeden z trzech samochodów – każdy z nich osiąga inną prędkość maksymalną i każdy inaczej zachowuje się na drodze. Maluch jest najbardziej zwrotny i najwolniejszy, podczas gdy polonez jest najszybszy, ale za to najmniej sterowny. Mnie osobiście najlepiej jeździło się polonezem, z tym że osiąganie prędkości maksymalnej zazwyczaj kończyło się kraksą. Tak więc najlepszą taktyką okazała się jazda z prędkością o 20 km/h mniejszą niż maksymalna.

Gdy już wybierzemy odpowiedni samochód, pozostaje zdecydować się, w którym wyścigu mamy zamiar wziąć udział. Możemy spróbować swych sił objeżdżając wszystkie miasta wojewódzkie, jadąc dookoła Polski lub przejeżdżając z jednego jej krańca na drugi. Od tego wyboru zależeć będzie liczba etapów, które trzeba będzie ukończyć, a co za tym idzie czas gry.

Wybór kolejnych etapów jest niezwykle ważny, gdyż cały czas musimy się liczyć z tym, że może nam zabraknąć paliwa. Należy tak układać trasę tak, by zdążać do stacji benzynowych. Swoją drogą zatrzymanie się przy stacji benzynowej może, zwłaszcza na początku, przysporzyć wiele kłopotów. Niestety brak benzyny, tak jak wyczerpanie czasu, powoduje automatyczne zakończenie wyścigu.

Przed rozpoczęciem każdego z etapów można także wybrać ścieżkę dźwiękową, która będzie sączyć się z radia podczas wyścigu. Niestety jeżeli zdecydujemy się na jedną z całkiem zresztą niezłych melodii, nie będzie wcale słychać silnika. Szkoda, bo są to przecież dodatkowe informacje pozwalające lepiej kontrolować samochód.

Graficznie też nie można grze wiele zarzucić, chociaż czasem zwłaszcza przy wchodzeniu i wychodzeniu z zakrętu daje się odczuć lekkie szarpnięcie – co akurat dobrze przypomina fatalne polskie drogi.

Podsumowując gra jest całkiem dobra i myślę, że choć do serii „Lotusów" trochę jej jednak brakuje zagracie w nią z przyjemnością. Cóż pozostaje jedynie życzyć szerokiej drogi, co niniejszym czyni

BADJOY

Komputerlandia

ŚWIAT NAUKI I WIRTUALNEJ PRZYGODY

Komputery Optimus S.A.

Oryginalna plyta glowna PCI i procesor PENTIUM firmy INTEL, Flash Bios, 8 lub 16 MB RAM, FDD 3.5", 1.44 MB, sterownik PCI-IDE, I/O, twardy dysk, karta grafiki SVGA PCI 1 MB, CD ROM 4x, zlacza 3PCI, 4ISA, zasilacz 200 W, obudowa Tower lub Desk Top, klawiatura 101 klawiszy, Mysz Microsoft, podkladka; Win '95PL, Works 3.0PL, Pierwszy Krok, Program konfiguracyjny OPTI.EXE, Podrecznik Uzytkownika w jezyku polskim.

5P75/8/850 .... 2 599
5P100/8/850 .... 2 799
5P120/8/1080 .... 2 999
5P133/8/1080 .... 3 259
5P150/16/1080 .... 3 989
5P166/16/1080 .... 4 469

Komputery Optimus S.A. (PRO)

Plyta glowna PCI i procesor PENTIUM PRO firmy INTEL, 16 MB RAM, FDD 3.5", 1.44 MB, sterownik PCI-IDE, I/O, twardy dysk 1.08GB, karta grafiki SVGA PCI 2 MB, CD ROM x4, obudowa Tower, klawiatura 101 klawiszy, Mysz Microsoft, podkladka; Win '95PL, Works 3.0PL, Pierwszy Krok, Program konfiguracyjny OPTI.EXE, Podrecznik Uzytkownika.

6P150 .... 6 999
6P200 .... 8 099

Komputery Optimus S.A. Plus

CPU AMD 5x86DX-133 MHz/Intel PENTIUM 60/75 MHz, 4/8 MB RAM, FDD 1.44 MB, HDD MB, SVGA 1 MB PCI, DeskTop lub Tower, klawiatura, mysz OPTIMUS, pad, podrecznik uzytkownika, preinstalowany Dos 6.22, Win 3.11PL + licencja, brak CD-ROM'u !!

4P133/4/528 .... 1 619
5P60/8/528 .... 1 699
5P75/8/850 .... 1 999
5P100/8/850 .... 2 259

Komputery Harvard

CPU AMD 5x86DX-133 MHz/Intel PENTIUM 60/75/120/133 MHz, 4/8 MB RAM, FDD 1.44 MB, HDD MB, SVGA 1 MB PCI, DeskTop lub Tower, klawiatura, mysz OPTIMUS, pad, podrecznik uzytkownika, preinstalowany Dos 6.22, Win 3.11PL + licencja, brak CD-ROM'u !!

4H133/4/528 .... 1 559
5H60/8/528 .... 1 619
5H75/8/850 .... 1 929
5H120/8/850 .... 2 319
5H133/8/850 .... 2 579

Monitory

Bridge 14" SVGA kolor LR NI 699
GoldStar 14" SVGA kolor LR NI 759
Samsung 14" SVGA kolor LR NI 779
GoldStar 14" SVGA kolor z glosnikami .. 769
Bridge 15" 1280x1024 LR 966
GoldStar 15" SVGA kolor 1 079
GoldStar 15" SVGA kolor z glosnikami . 1 119
MAG 15" SVGA kolor NI/LR 1 089
HYUNDAY 15"SVGA kolor NI/LR 1 089
SAMSUNG 15" GLSi SVGA kolor NI/LR . 1 379
Bridge 17" 1280x1024 0.26 mm OSD . 1 761
SAMSUNG 17" CMG7377L Gli NI/LR .. 2 299
SAMSUNG 17" CFA7689L GLSi NI/LR .. 2 699
MIRO 17" NI/LR 2 539

Compaq Presario

CPU Pentium, 8 MB RAM, HDD, 1 MB PCI video, MPEG, karta dźwiękowa, CD-ROMx4.
Model 5220 zintegrowany monitor 14", mikrofon, głośniki.

7210 P75/8/840 4306
9220 P100/8/840 5096
7220 P100/8/1000 4865
5220 P100/8/840 6453
7230 P120/8/1000 5180

IBM Aptiva

CPU 5x86-100MHz/Pentium 75/100 MHz, 8 MB RAM, HDD, 1.44 MB floppy, 512/1024 kB video memory, Creative Vibra 16 bit soundcard, CD-ROMx4, 14"/15" color monitor, 4W/30W active speakers, CD titles, Windows 95, AptivaWare, Aptiva Guide.

5x86-100/8/635/14" 4792
P75/8/850/14" 5308
P75/8/850/15" 5648
P100/8/1200/15" 6329

Drukarki HP

340 przenośna 300 dpi 772
600, 600x300 dpi, opcj. kol., 3 str./min .. 632
660C, 600x300 dpi, kolor, 4 str./min 990
850C, 600 dpi, 6 str/min, 1 MB 1418
1600C, 600 dpi, 6 str./min, 4 MB 3567
5L, 600 dpi, 4 str., 1 MB 1507
5P, 600 dpi, 6 str., 2 MB 2609
5MP, 600 dpi, 6 str., 6 MB, PS 3190
5, 600 dpi, 12 str., 2 MB 4073
5N, 600 dpi, 12 str., 2 MB 4590

Oprogramowanie

Microsoft

Ms 500Nations 1.0CD ROM 101
Ms Ancient Lands 1.0CD 167
Ms Art Gallery For Win CD 107
Ms Cinemania 1996Win 79
Ms Dangerous Creatures 78
Ms Dinosaures Win CD 78
Ms Encarta 1996for Win 90
Ms Fine Artist 45
Ms Flight Simulator 60
Ms Fury 31.00for Win 95 CD 60
Ms Golf For Win CD 119
Ms Magic School Bus Oceans 119
Ms Magic Schol Bus Solar System 110
Ms Magig School Bus Human Body 120
Ms Music Central 1996 CD 102
Ms Musical Instruments 78
Ms Oceans 1.0CD ROM 78
Ms Wine Guide 1.0 CD ROM 79

Nintendo

Nintendo Konsola SNES 421
Nintendo BIKER MICE FROM MARS 185
Nintendo Jordan Adventure 120
Nintendo JUDGE DREDD 229
Nintendo KILLER INSTINCT 201
Nintendo Konsola SNES 421
Nintendo MORTAL KOMBAT 3 223

Game Boy

Na produkty serii GameBoy 7% VAT.

Game Boy 171
GameBoy Animaniacs 108
Game Boy DONKEY KONG LAND 89
Game Boy Duck Tales 2 111
Game Boy Kirby's Dreamland 2 91
Game Boy Legend of Zelda 105
Game Boy Mario & Yoshi 79
Game Boy NBA JAM TE 105
GameBoy Obelix 120
GameBoy Stargate 91
Game Boy SuPer Mario Land 2 91
GameBoy Tiny Toons 2 97
GameBoy True Lies 105

Programy Edukacyjne

Atlas Wersja Pl 70
Attica European Video Atlas 114
Attica Webster Interactive 122
Attica World Cup Soccer Encyclopedia- .. 114
Attica World War II Encyclopedia- 127
DK American Heritage Children 82
DK Encyclopedia Of Nature 110
DK Encyclopedia Of Science 117
DK History Of The World 110
DK My First Dictonary 82
DK PB Bearls Birthday Party 82
DK Stowaway 82
DK The Way Things Work 135
DK Ultimate Sex Guide 110
DK VR Bird 86
DK VR Cat 86
DK World Reference Atlas 138
Encyklopedia Kosmosu 82
Syracuse Language English 4-9 58
Syracuse Language Fran+Voi.Rec 74
Syracuse Language Niem+Voi.Rec 74
YD Euro Plus Business English 193
YD Euro Plus Professional Pack 393

Gry

Air Power 94
Al Unser, Jr Arcade Racing 68
Alladin Activity Center 124
Allied General Mcr Mac 114
Allied General Pc Cd Rom 106
Angel Devoid Mcr Mac 102
Angel Devoid Pcr 91
Anvil Of Dawn 103
Apache Longbow 78
Bad Mojo-Zycie Karalucha 98
Battlelsle III 117
Brain Dead 13 76
Buried In Time 110
Caesar II 96
Chronomaster 111
Colonization Mcr For Mac 96
Conqueror Ad 1086 96
Conquest Of The New World 114
Cybermage 93
Cyberspeed 134
Cyberspeed PC CD ROM 104
Cyvilization 2 102
Descent II 114
Dig 112
Dogz 45
Druid 100
Duke Nukem 3D 107
Entomorph 107
Entomorph Mcr For Mac 114
Eurofighter 200-Tfx 2 131
Extreme Pinball 78
Fantasi General Pcr 102
Gabriel Knight Ii 130
Game Gun 127
Heros Of Might & Magic 102
Inca Cellection Pcr 86
Johnny Bazookatone 86
Kingdom O'magic 119
Last Dynasty 102
Lion 106
Lion King Activity Center 141
Lords Of The Realm 57
Mortal Kombat III 120
NBA Jam 89
NBA Live 96 98
Need For Speed 102
Nikolai"S Trains Win/Mac Cd 57
Peter Rabbit No Of Garden Mac 89
Pool Champion 99
Polanie 41
Scottish Open 52
Sea Legends 111
SFPD Homicide Pcr/Mcr 130
Shivers 90
Shockwave 93
Silent Hunter 115
Sim Town 139
Space Quest Vi 75
Stonekeep Pcr 117
Su 27 Flanker 111
Swat Police Quest 102
Teenagent 49
Tek War 107
Terminal Velocity Pcr 96
Thunderscape 98
Top Gun 102
Total Distortion Pcr 98
Us Navy Fighters Gold 93
War At Sea Collection 47
Warcraft II 98
Wetland Cd 102
Wig Commander III Mcr Mac 133
Wing Commander IV 139
Witchhaven Cd 102
Worms 106
WWF Wrestlemania 80

Porażające ceny na komputery Compaq, Optimus, Tulip, IBM i Apple.

Najlepsze programy dla PC, Mac, Super Nintendo, SEGA, Sony PS.

Drukarki, podzespoły, akcesoria, joysticki, myszy itp.

Przyjdź do nas, zagraj, zostań mistrzem.

Nie masz kasy - kupisz na raty!

Jeżeli jesteś uczniem szkoły podstawowej bądź średniej i masz dobre stopnie, możesz dla nas pracować. Zostań naszym dealerem. Szczegóły w sklepie. UWAGA! Wymagamy zgody rodziców.

Manetki

Joysticki

Joystick PFCS2 THRUSTMASTER 423
Joystick EXTREME WINGMAN 139
Joystick THUNDER PAD 48

Kierownica

Thrustmaster Formula 2 583

Hełm Wirtualny

HEADGEAR VFX-1 2828



Porażające ceny na komputery i oprogramowanie!

Wszystkie ceny są podane w nowych złotych i nie zawierają podatku VAT.

Komputerlandia Sp. z o. o., Al. Armii Ludowej 15 (dawny Pewex przy Rivierze), 00-632 Warszawa, tel. 25-51-86

SoftwareClub
DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

IBM PC wybrane tytuły:

		CENA DETALICZNA
10 PAK VOL.3	10CD	146zł
10 PAK VOL.4	10CD	146zł
A4 NETWORK	B,P	128zł
ABUSE	B,P	134zł
ACES OF THE DEEP	B,P	67zł
ACROSS THE RHINE: 1944	B,P	134zł
ACTUA SOCCER	B,P	122zł
AL UNSER JR.ARCADE RACING	B	79zł
ALLIED GENERAL	2CD,B	145zł
BASTION (PL versja)	B,P	50zł
BATTLE ISLE III	2CD,B,P	139zł
BIZNES (TRANSPORT TYKON,THEME PARK)	2CD,B,P	110zł
BLOODWINGS	B,P	49zł
BURIED IN TIME	3CD,B,P	157zł
CAESAR II	B,P	134zł
CAPITALISM	B,P	122zł
COMMAND & CONQUER	2CD,B,P	146zł
COMMAND & CONQUER MISSION	B	86zł
CONQUEROR a.d. 1086	B,P	134zł
CRUSADER NO REMORSE	B,P	134zł
CYBERMAGE	B,P	134zł
DAGGER'S RAGE	B	105zł
DARK EYE	B,P	129zł
DIG	B,P	159zł
DOOMSDAY	B	55zł
EUROFIGHTER 2000-TFX 2	B,P	188zł
EXTREME PINBALL	B,P	110zł
FADE TO BLACK	B,P	134zł
FATAL RACING	B,P	98zł
FIFA 96	B,P	134zł
FRONTIER FIRST ENCOUNTER	B,P	110zł
GABRIEL KNIGHT II	6CD,B,P	177zł
GAME GUN	B,P	189zł
GRAND PRIX MANAGER	B,P	134zł
GUILTY	B,P	85zł
HELL FIRE ZONE	B,P	98zł
KING'S QUEST VII	B,P	98zł
KOSHAN CONSPIRACY	B,P	72zł
LITIL DIVIL	B,P	70zł
LORDS OF THE REALM	B,P	79zł
LOST EDEN	B,P	134zł
MACHIAVELLI (versja PL)	B,P	110zł
MAGIC CARPET 2	B,P	134zł
MEGA PACK 3	12CD,B	139zł
MEGA PACK 4	11CD,B	139zł
MEGATRIPAK	3CD,B	69zł
MILLENNIA	B,P	98zł
MORTAL KOMBAT III	B,P	179zł
NBA 96 LIVE	B,P	134zł
NBA JAM	B,P	133zł
NEED FOR SPEED	B,P	134zł
PANIC IN THE PARK	3CD,B,P	129zł
PHANTASMAGORIA	7CD,B,P	164zł
PRO PINBALL THE WEB	B,P	99zł
PSYCHIC DETECTIVE	3CD,B,P	134zł
REVENLOFT 2		79zł
SHIVERS	B,P	134zł
SHOCKWAVE	B,P	134zł
SLIPSTREAM 5000	B,P	86zł
SPORT (F1GP,FIFA95,PGA 486)	3CD,B,P	110zł
STONEKEEP	B,P	139zł
STRIP POKER PRO	B,P	136zł
SWAT POLICE QUEST 5	4CD,B,P	146zł
SYMULATORY (1942,WINGS OF GLORY,F14)	3CD,B,P	110zł
TEENAGENT (versja PL)	B,P	69zł
TEKWAR	B,P	145zł
THE DAY OF DARK FORCES	B	69zł
THE LAST BOUNTY HUNTER	B,P	99zł
THE LOST DYNASTY	2C,B,P	146zł
THIS MEANS WAR (PL versja)	B,P	134zł
THUNDERHAWK II	B,P	158zł
TIME GATE-KNIGHT'S CHASE	B,P	136zł
TOP GUN	2CD,B,P	146zł
TORINS PASSAGE	B,P	134zł
UNDER A KILLING MOON	4CD,B,P	79zł
US NAVY FIGHTERS	B,P	104zł
US NAVY FIGHTERS GOLD	B,P	134zł
WAR AT SEA COLLECTION	B	69zł
WARCRAFT 2	B,P	145zł
WEREWOLF VS COMMANCHE	2CD,B,P	122zł
WETLANDS	B,P	145zł
WING COMMANDER IV	5CD,B,P	189zł
WITCHEVEN	B,P	145zł
WORMS	B,P	146zł
WWF WRESTLEMANIA	B,P	119zł

CD-ROM
IBM PC , AMIGA CD32, CDTV , A570
SONY PLAYSTATION

WSZYSTKIE POSZCZEGÓLNE ZAKUPY SĄ SUMOWANE

karta BIAŁA – SoftwareClub PAN Jan Kowalski 00-200 WARSZAWA ul.Clocka 1/1 NR 100000 – **5% RABATU 200 zł**

karta SREBRNA – SoftwareClub PAN Jan Kowalski 00-200 WARSZAWA ul.Clocka 1/1 NR 100000 – **10% RABATU 400 zł**

karta ZŁOTA – SoftwareClub PAN Jan Kowalski 00-200 WARSZAWA ul.Clocka 1/1 NR 100000 – **15% RABATU 600 zł**

IBM PC NOWOŚCI :

TYTUŁ:	CENA DETALICZNA	CENY DLA CZŁONKÓW SOTWARE CLUB		
A.T.F.	134zł	127zł	121zł	114zł
BAD MOJO-ŻYCIE KARALUCHA	119zł	113zł	107zł	101zł
CIVILAZATION II	134zł	127zł	121zł	114zł
CONQUEST OF THE NEW WORLD	149zł	142zł	134zł	127zł
DESCENT II	149zł	142zł	134zł	127zł
DESTRUCION DERBY	119zł	113zł	107zł	101zł
DUKE NUKEM 3D	134zł	127zł	121zł	114zł
MEGAPACK 5	157zł	149zł	141zł	133zł
NORMALITY	134zł	127zł	121zł	114zł
SENSIBLE WORLD OF SOCCER - E.E.	138zł	131zł	124zł	117zł
SPACE BUCKS	134zł	127zł	121zł	114zł
SPEED HASTE	134zł	127zł	121zł	114zł
THE DAY RISE OF THE TRIAD,H.	69zł	66zł	62zł	59zł
WARCRAFT II - B. THE DARK PARTAL	79zł	75zł	71zł	67zł

JEDNORAZOWY ZAKUP POWYŻEJ 250 ZŁ PREMIUJEMY PŁYTĄ GRATIS !!! (dotyczy PC CD ROM w sprzedaży wysyłkowej)

W SPRZEDAŻY RÓWNIEŻ :

200 tytułów CD ROM PC Shareware

ANIMALS ZOO DOS	46zł
ATLAS ŚWIATA	69zł
AUTO ALMANAC 1996	80zł
EURO PLUS +	430zł
HISTORIA SWIATA	69zł
PROSTE DROGI	85zł
SYRACUSE DEUTSH PLUS	99zł
SYRACUSE ENGLISH PLUS	99zł
SYRACUSE FRENCH PLUS	99zł
WIDE WORLD OF ANIMALS	134zł

40 tytułów CD ROM ...ytkowych na IBM PC np. ...0 tytułów o tematyce ...militarnej na IBM PC

CZŁONKOWIE KLUBU OTRZYMUJĄ PRZESYŁKI BEZPŁATNIE

...NĄ OFERTĘ WYSYŁAMY PO OTRZYMANIU KOPERTY ZWROTNEJ ZE ZNACZKIEM (należy podać typ komput.)

...AMOWIENIA POWYZEJ ...00 zł REALIZUJEMY NA NASZ KOSZT !!!

WSZYSCY POSIADACZE KART RABATOWYCH CO MIESIĄC OTRZYMUJĄ AKTUALNY KATALOG PŁYT CD ROM

OBJAŚNIENIA
PL - polska instrukcja
B - wersja pudełkowa

AMIGA CD32 wybrane tytuły :

ALIEN BREAD 3D	B,P	99zł
D/GENERATION		25zł
DRAGONSTONE	P	58zł
EXILE	B	58zł
GRANDSLAM GAMER GOLD COLL.		50zł
MEAN ARENAS		50zł
OUT TO LUNCH		25zł
PINBALL ILUSION	B	61zł
QUIK THE THUNDER RABBIT		30zł
RISE OF THE ROBOTS	B	95zł
ROAD KILL		51zł
SENSIBLE SOCCER		43zł
SKELETON KREW	P	52zł
SPERIS LEGACY	B,P	99zł
SUPER STARDUST	B,P	79zł
UNIVERSE	P	62zł
WORMS	B,P	116zł

AMIGA CDTV wybrane tytuły :

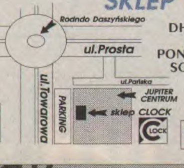
AMINET 7,8,9,10,11,12		50zł
AMINET SET 1,2,3	4CD	135zł
CD EXCHANGE 1		71zł
CD NETWORK		74zł
DZWIEKI I MODULY		50zł
GOLD FISH 3		87zł
SCENA PL	P	50zł
THE BEST OF THE BEST AMIGA		70zł

ZAMÓWIENIA MOŻNA SKŁADAĆ :

...elefonicznie lub faxem (w godz. 8.00-18.00):
...022) 35-42-65 lub (022) 620-42-48 w.11...
...listownie :
...CLOCK BIURO HANDLOWE
WARSZAWA 01-856 ul.Perzyńskiego 13/12

PRZESYŁKI WYSYŁAMY W DNIU ZAMÓWIENIA !

SKLEP FIRMOWY



DH.JUPITER CENTRUM
godziny otwarcia :
PON-PIĄTEK 10.00-18.00
SOBOTA 10.00-15.00

620-42-48 wew.114

ŚREDNI CZAS REALIZACJI ZAMÓWIENIA - 4 DNI

Poszukujesz jakiegoś programu?

Zadzwoń! (codz. od 8 do 18) **tel. (094) 402-541**
Posiadamy w sprzedaży wysyłkowej ponad 500 programów na komputery PC, PC CD ROM, AMIGA, CD-32, C-64. Być może zamówisz już coś telefonicznie, na życzenie wyślemy także nasz pełny katalog, wraz z kompletem materiałów reklamowych naszej firmy.

TimSoft COMPUTER SOFTWARE ® prezentuje :

Proponujemy Państwu zakup następujących programów:

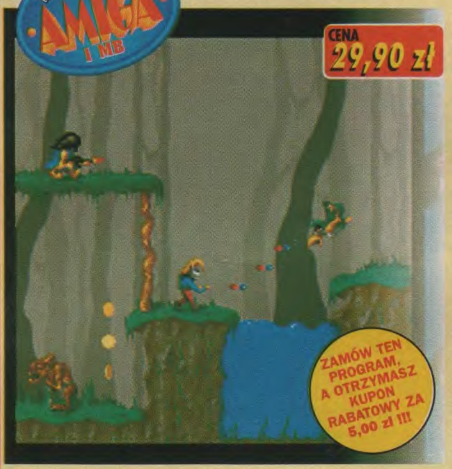


CENA 29,90 zł

ZAMÓW TEN PROGRAM, A OTRZYMASZ KUPON RABATOWY ZA 5,00 zł !!!

KUPIEC
- ✔ gra decyzyjno-handlowa osadzona w zamierzchłej przeszłości,
- ✔ wiele niespodzianek w czasie podróży - zbójcy, smok, sztorm, cisza morska itp.,
- ✔ podręczna mapa Świata, zawierająca podstawowe informacje o miastach, portach i osadach,
- ✔ bogata oprawa graficzna,
- ✔ możliwość zapisania na dysku stanu gry - pozwala dokończyć rozgrywkę np. następnego dnia.

WSZYSTKIE TYPY AMIGA 1 MB



CENA 29,90 zł

ZAMÓW TEN PROGRAM, A OTRZYMASZ KUPON RABATOWY ZA 5,00 zł !!!

LAZARUS
- ✔ gra przygodowo-zręcznościowa,
- ✔ pięć rozbudowanych, doskonale opracowanych scenerii,
- ✔ skomplikowane misje, pełne zagadkowych sytuacji,
- ✔ różne rodzaje broni, mnóstwo różnych potworków,
- ✔ żywa, 64-kolorowa grafika, realistyczne, przestrzenne efekty dźwiękowe, płynne, wieloklatkowe animacje.

PC



CENA 29,90 zł

ZAMÓW TEN PROGRAM, A OTRZYMASZ KUPON RABATOWY ZA 5,00 zł !!!

SLATERMAN
- ✔ rozbudowana gra zręcznościowa,
- ✔ piętnaście pasjonujących etapów,
- ✔ trzy zróżnicowane graficznie scenerie,
- ✔ wiele dużych i dobrze animowanych potworków,
- ✔ dwa ruchome plany, dające efekt głębi obrazu,
- ✔ żywa, 256-kolorowa grafika, doskonała muzyka (G.U.S, S.B.).

A oto lista programów produkowanych i dystrybuowanych przez TimSoft:

Commodore C-64		Slaterman	6,90 zł	Historia	12,50 zł	Teo	15,00 zł
Chemia	6,90 zł	Miecze Valdgira II	6,90 zł	Koło Szczęścia	12,50 zł	Kupiec	29,90 zł
Geografia	6,90 zł	Deutsch Tester	6,90 zł	Magic Coins	12,50 zł	Lazarus	29,90 zł
Historia	6,90 zł	English Tester	6,90 zł	Malowanki	12,50 zł	**IBM PC:**	
Ortotris	6,90 zł	Hardtrack Composer	8,90 zł	Master Mind	12,50 zł	3xLogic Games	24,90 zł
Dr. Mad	6,90 zł	**AMIGA (1MB):**		Miecze Valdgira II	12,50 zł	Historia	24,90 zł
Drip	6,90 zł	Ami Puzzle (2 dyski!)	12,50 zł	Ortotris	12,50 zł	Ortomania	24,90 zł
Eternal	6,90 zł	Andromeda	12,50 zł	Super Dater (ang-pol)	12,50 zł	Geografia	24,90 zł
Klemens	6,90 zł	Ace Ball	12,50 zł	Super Dater (niem-pol)	12,50 zł	Deutsch Tester	24,90 zł
Kości & Poker	6,90 zł	Ciach Bach	12,50 zł	Super Dater (pol-ang)	12,50 zł	English Tester	24,90 zł
Later	6,90 zł	Deutsch Tester	12,50 zł	Super Dater (pol-niem)	12,50 zł	Brzdąc	24,90 zł
Lazarus	6,90 zł	EnglishTester	12,50 zł	Zenek Saper	12,50 zł	Slaterman	29,90 zł
Triada	6,90 zł	Geografia	12,50 zł	Mnemotron	16,90 zł		

ZASADY SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ
Ceny w nowych złotych, zawierają VAT i obowiązują do ukazania się następnego numeru pisma. Zamówienia, koniecznie z dopiskiem T.S. prosimy składać drogą pocztową lub telefonicznie. Należy podać swój dokładny adres, tytuły zamawianych programów oraz rodzaj komputera i nośnika. Termin realizacji 7-14 dni. Do kosztu przesyłki doliczamy koszty pocztowe.

KUPONY RABATOWE - Zamawiając programy za min. 15,00 zł, otrzymają Państwo kupon, którego wartość zależy od wielkości zamówienia:

WIELKOŚĆ ZAMÓWIENIA:	15,00 zł do 29,90 zł	30.00 zł do 59,90 zł	60,00 zł do 89,90 zł	ponad 90,00 zł
WARTOŚĆ KUPONU:	1,00 zł	3,00 zł	6,00 zł	10,00 zł

Dodatkowo, za każdy zamówiony program produkcji TIMSOFTU wartość kuponu wzrasta o 1,00zł. Kupon ten można wykorzystać wysyłając go listem z następnym zamówieniem - jego wartość zostanie odjęta od należności do zapłaty.

KATALOG - Przedzwoń, przyślij do nas zaadresowaną kopertę zwrotną ze znaczkiem lub po prostu zamów programy, a wyślemy Ci katalog zawierający ponad 500 programów na komputery PC, PC CD ROM, AMIGA, CD-32, C-64, wraz z kompletem materiałów reklamowych naszej firmy.

NASZ ADRES - TIMSOFT, 75-359 KOSZALIN, ul. KOŚCIUSZKOWCÓW 8, tel. (094) 402-541

R-36/T.S.

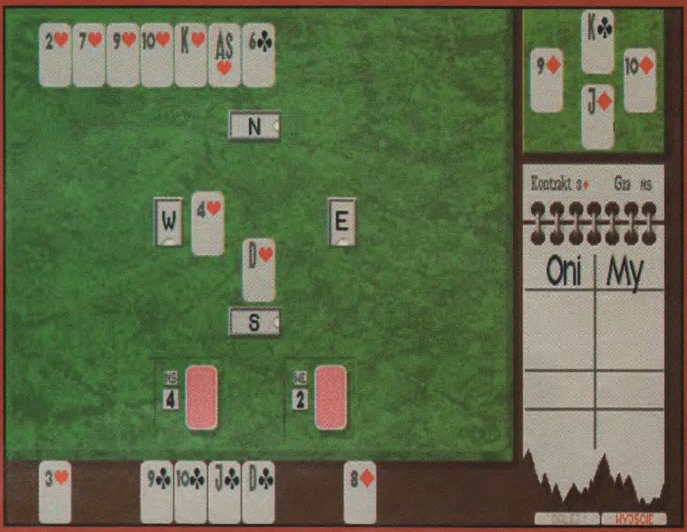
Brydż

Dwa bez atu

Nie było dotąd na rynku polskich programów brydżowych. Temat wbrew pozorom trudny i nikomu na świecie nie udało się jeszcze napisać dobrego symulatora brydża. Wszystkie algorytmy okazały się mniej lub bardziej nieudane (może z wyjątkiem „Bridge Barona”, którego na wszelki wypadek nikt nie sprzedaje w Polsce).

Zadziwiła nas zatem ambicja wykazana przez programistę, który się podjął napisanie tej gry. Po kilkunastu robrach i kilkudziesięciu rozdaniach można niestety powiedzieć, że zadanie go nieco przerosło.

Program jest niezwykle prosty, żeby nie powiedzieć ubogi. Wybór konwencji niewielki: definiujemy ilość punktów, z którą może otwierać komputerowy partner, przy czym jest wartość dla otwarć na każdej wysokości! Dzięki temu mamy szeroką paletę otwarć konstruktywnych (od 13 pkt) od wysokości 1 do 4 lub wszystkie otwarcia są blokujące i agresywne (od 9 pkt). Nawet na wysokości 1 w kolor! Możemy też ustalić siłę wejścia do licytacji (chyba one-over-one) oraz rodzaj Blackwooda.



Po ustawieniu opcji pora przejść do licytacji. Chyba jest to najsilniejsza (poza prostą i czytelną grafiką) strona programu. Przy wszystkich oraniczeniach program zalicza tu stosunkowo mało wpadek.

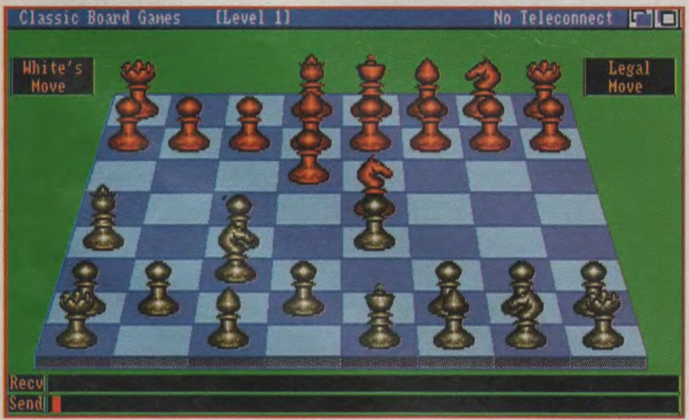
Znacznie gorzej wypada rozgrywka. Podczas gry 3 BA komputer potrafił wyrzucić pięć kar z królem i asem, dzięki czemu napięty kontrakt zrealizowałem z nadróbką. Podobne kwiatki zdarzały się średnio co drugie rozdanie, więc nie było problemów z realizacją kontraktów nawet tych nieprawdopodobnych. Równie dobry jest komputer w kontrach. Kontruje często i nieskutecznie, co może być przyjemne (z dużym prawdopodobieństwem sukcesu można



rekontrować), ale tylko na początku. Potem zaczyna być nudne.

Pierwszy polski program brydżowy nie zrobił na mnie dobrego wrażenia. Mógłby posłużyć jako samouczek do brydża, gdyby nie fatalna rozgrywka, niewielka ilość konwencji i kiepski system licytacji. Lepiej chwycić za książkę. Nie ryzykuje się przynajmniej, że usiadłszy przy stoliku z tłumaczeniem, iż gra się słabo, po skończonym robrze usłyszy się: „Słabo to za dwa lata!”

Sir Haszak



Classic Board Games



Każdy wielki strateg zaczynał od gier planszowych. Podobno Napoleon lubował się w warcabach. Ja także staram się nie zostawać w tyle za tak znamienitymi postaciami i też spróbowałem swych sił w „Klasycznych Grach Planszowych”.

W pudełku z grą znalazłem jedną dyskietkę, krótką instrukcję w naszym języku ojczystym oraz kartkę z tabelą poprawnych odpowiedzi na prośbę komputera: „Please type the 1st letter of a word from manual PAGE X, LINE Y, WORD Z”.

Instrukcja jest w miarę solidna, w sztywnych okładkach i ma nawet kolorową pierwszą stronę. W tejże instrukcji są opisane zasady gier, wszystkie dostępne opcje oraz dołączony jest słowniczek wszystkich wyrażeń angielskich występujących w grze.

Sama gra wywarła na mnie trochę gorsze wrażenie niż instrukcja. Grafika jest raczej przeciętna, choć w tego typu grach nie potrzeba specjalnych sensacji, zaś dźwięk prawie wcale nie funkcjonuje. Mamy tylko odgłosy przesuwania figur po planszy. Bez muzyki. Widocznie autorzy doszli do wniosku, że w grach planszowych bardziej będzie potrzebny inteligentny przeciwnik, niż wystrzałowa grafika i muzyka. Jedynie możliwość wyświetlenia planszy w 3D jest udogodnieniem graficznym.

Przejdźmy jednak do konkretów. Do wyboru mamy grę w szachy, warcaby bądź backgammona. Jako, że pierwsze dwie nazwy z czymś mi się kojarzyły backgammona odłożyłem na bok i wziąłem się za warcaby. Trzeba przyznać, że komputer całkiem sprytnie sobie radził i nawet mnie raz załatwił. Później zagrałem w szachy. Tutaj komputer radził sobie trochę gorzej. Grał schematycznie i stosunkowo łatwo go było ogać (na poziomie „łatwy”). Na najwyższym poziomie już można z nim powalczyć. Najgorzej było z backgammonem. Nie bardzo umiałem w niego grać, więc nie potrafię powiedzieć czy komputer gra dobrze czy bardzo dobrze.

Możemy grać z człowiekiem lub komputerem (trzy poziomy trudności). Istnieje także możliwość gry przez modem.

„Classic Board Games” nie jest grą specjalnie drogą, ani wielkim hitem. Jeśli ktoś ma ochotę zagrać na swojej Amidze w szachy czy warcaby, nie musi się wysilać finansowo i kupować wielkich produkcji – „CBG” wystarczy mu z pewnością.

Aragorn

Dwie wieże i powrót króla

JOSEPHINE

Mściciel z krótkofalówką

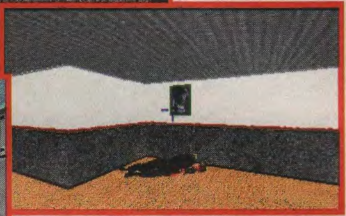
Oto i kolejna gra z rodziny doomowatych. Po raz kolejny jako tajny agent z pistoletem, karabinem i rakietnicą w kieszeni wałęsamy się po labiryncie korytarzy rozwalając w międzyczasie to czy tamto. Nie można jednak powiedzieć, że autorzy gry powtórzyli wszystkim już znane pomysły na tego typu grę.

Zasadnicza różnica między „Josephine" a np. „Doomem" czy „Duke'em" polega na fabule. O ile w przypadku tych dwóch gier nie miała ona zbytniego znaczenia (w końcu i tak chodziło tylko o zabawę w wojnę), to w Josephine strzelanie co prawda nie zostało zepchnięte na margines, ale większe znaczenie ma tu już akcja gry: np. w misji, w której mamy zlikwidować ambasadora, aż do momentu strzału nie jesteśmy specjalnie atakowani, a ochroniarze pojawiają się w poważniejszych ilościach dopiero po zastrzeleniu go.









Akcja toczy się w kilkupiętrowych budynkach. Każde piętro to dość obszerny labirynt korytarzy i pokojów. I tak, jeździmy sobie naszym agentem po całym budynku windą, i w zasadzie mamy pełną dowolność działań. Cel jest jednak celem i łatwo byśmy się zgubili, gdyby nie krótkofalówka, przez którą otrzymujemy instrukcje od naszego partnera kierującego nas w odpowiednie miejsce i wskazującego cel. Co prawda pomysł z krótkofalówką był już poniekąd zastosowany np. w „System Shock", gdzie w miarę docierania do odpowiednich miejsc otrzymywaliśmy wiadomości, ale w „Josephine" jest to rozwiązane trochę lepiej – słychać głos partnera, zdarzają się szumy i zakłócenia.

Grafika gry nie jest zachwycająca. Josephine napisana jest po Windows 3.1, więc zarówno jakość obrazu jak i płynność pozostawiają wiele do życzenia. Postacie poruszają się bardzo sztywno i sztucznie – jest to po prostu kilka obrazków w formacie pcx – zeskanowanych zdjęć. Dźwięk również nie jest zbyt wyszukany. Mamy tu do czynienia z kilkoma plikami dźwiękowymi niezbyt dobrej jakości. Cóż – może jest to specyfika gier pisanych pod Windows, a może autorzy gry więcej uwagi poświęcili na opracowanie fabuły – faktem jest, że grywalność „Josephine" mocno ucierpiała na skąpej grafice i dźwięku. W „Josephine" mamy dobry pomysł na grę, jednak wykonanie dalekie jest od doskonałości. Grając w tę grę trzeba zaangażować trochę wyobraźni, a wtedy zabawa jest naprawdę niezła.

WERNER

JOSEPHINE

'96

6 6 5 5

PC 486 DX 33, 8 MB RAM, WIN

Aces of the Deep

Jeszcze raz

O tej grze już kiedyś (nie tak znowu dawno, ale też nie żeby przedwczoraj) pisaliśmy. Piszemy o niej ponownie z bardzo prostego powodu – została ponownie wydana. Ponowne wydawanie tych samych tytułów jest pomysłem cokolwiek dziwnym i zazwyczaj wiąże się z jakimś ulepszeniem gry – tym razem nazywało to się „wersja VESA".

Przyznam, że bardzo mi się to spodobało – czyżby „AOD" zostało wydane w wersji chodzącej w wysokiej rozdzielczości? Byłoby to piękne, więc szybko i nerwowo włożyłem płytkę do czytnika – i o dziwo nijak nie mogłem znaleźć informacji na temat tej wysokiej rozdzielczości. Dopiero po kilkunastu minutach zrozumiałem na czym polega „VESA" – do gry dołożono coś w rodzaju instrukcji i kilkanaście filmów, w których o wojnie na Atlantyku mówią byli dowódcy niemieckich U-bootów. Ten kawałek jest rzeczywiście w wysokiej rozdzielczości – jednak sama gra nie różni się niczym od tej wersji, z którą mieliśmy do czynienia półtora roku temu (TS 1/95).

Ponieważ grę już opisywaliśmy i nic się w niej nie zmieniło, nie będę się nad nią rozwodzić. Porządny kawałek symulatora, dość realistycznie odnoszący się do warunków z jakimi mieli do czynienia niemieccy dowódcy (oczywiście po ustawieniu najwyższego stopnia realizmu). Co mnie zdumiało, to stopień podobieństwa „AOD" do opisywanego dopiero co „Silent Huntera" – choć graficznie utrzymane są w zupełnie innym klimacie, sposób organizacji dowodzeniem jest niezwykle podobny, a dołożone do obu gier filmy i bazy danych na temat okrętów podwodnych i ich budowy też wykazują daleko posunięte podobieństwo w sposobie organizacji. Nawet niektóre rozwiązania graficzne są zbliżone.

ACES OF THE DEEP

SIERRA/DYNAMIX '96

IPS

3 8 8 6

PC 386, CD-ROM, 4 MB RAM

Na koniec pewien lapsus, znaleziony przeze mnie w instrukcji. Trafiłem tam na następujące zdanie: „połączone siły wojsk pancernych i lotniczych, zwane Blitzkrieg". Uśmialiśmy się obaj z Haszakiem – wreszcie będziemy wiedzieć, na czym polega wojna błyskawiczna...

Robaquez









SAVE GAME

Wygląda na to, że zadomowiłem się już w tym małym kąciku TS. Obiecuję, że zrobię wszystko, aby ta jakże ważna rubryka systematycznie się rozrastała. Tym razem ukaże się, jak już obiecałem, solidny materiał dla amigowców: Marcin Bartosik i „UFO Enemy Unknown" w wersji na Amigę 500.

Do szperania używamy programu FILE-MASTER 1.1 .

1. Po pierwsze sposób na podrasowanie broni.

Zmian należy dokonać w pliku OB-DAT.DAT, który znajduje się na pierwszym i trzecim dysku :

DYSK 1 (UFOFILES/DATA/OBDATA.DAT)
DYSK 3 (UFOFILES/DATA/OBDATA.DAT)

Najlepiej jest przerobić RIFLE, gdyż broń ta jest dostępna na samym początku gry, a poza tym nie posiadają jej Obcy. W pierwszym sektorze od offsetu 108d do 110d wpisujemy FFh. Podnosi to celność broni. Natomiast od offsetu 113d do 114d wpisujemy 01h. Obniża to koszt strzału. Pod offset 133h wpisujemy porządną moc broni (przed zmianą wartość ta wynosi 30d). Pod offset 138d zapisujemy porządną liczbę naboi w magazynku (przed zmianą jest ich 20). Po wpisaniu pod offset 133d FFh otrzymujemy taką moc, że podczas misji można wypalać sobie drogę dosłownie we wszystkim. Nie przejmujcie się, jeśli po zajrzeniu do UFOPEDII dowiecie się, że w magazynku macie nadal 20 naboi. Podczas misji będziecie mieli ich tyle, ile wpisaliście. UWAGA!!! Zmian należy dokonywać na dysku 1 i 3!

2. Drugiej zmiany dokonujemy w pliku savegame.sav znajdujący się w katalogu GAME_X (oczywiście na dysku z save'ami). Zaglądamy do sektora 50 i zaczynając od offsetu 48d zapisane są nasze prace naukowe (dla każdego projektu po dwa offsety). Wpisujemy FF FFh i po wgraniu gry na wynalazek będziemy czekali jedną dobę. Przykładowe offsety :

54d PSI AMP
56d HEAVY PLASMA
58d HEAVY PLASMA CLIP
68d BLASTER LAUNCHER
70d BLASTER BOMB
72d SMALL LAUNCHER
74d STUN BOMB
76d ALIEN GRANADE
78d ELERIUM 115
100d NEW FIGHTER CRAFT
102d NEW FIGHTER-TRANSPORTER
104d ULTIMATE CRAFT
128d PSI LAB

Od offsetu 172d zaczynają się badania nad żywymi Obcymi w kolejności: Commander, Leader, Engineer, Medic, Navigator, Soldier. Obcy pogrupowani są rasami: Sectoid, Snakeman, Etheral, Muton, Floater, a dalej Celatoid Terrorist, Silacoid Terrorist, Chryssalid Terrorist, Reaper Terrorist.

Od offsetu 240d zapisana jest liczbą naukowców pracujących nad danym projektem. Każdy projekt zajmuje jeden offset. Tu już nie ma potrzeby nic zmieniać, wystarczy odpowiednio zmodyfikować poprzednie offsety. Po wczytaniu gry przydzielamy naukowców do pierwszego projektu z brzegu, czekamy dobę i po sprawie. To już wszystko.

Brawa dla Marcina!

Romczes przysłał poprawki do „Monopoly Deluxe 1.0". Wprowadzamy je do pliku *.sav. W tymże pliku grubość naszego portfela zapisana jest dla odpowiednich graczy pod offsetami (pies) – 50d, (taczka) – 127d, (samochód) – 204d, (statek) – 281d, (but) – 358d, (kapelusz) – 435d, (żelazko) – 512d, (armata) – 589d, (naparstek) – 666d, (koń) – 743d.

Serdecznie przepraszam DALAMARA, którego w poprzednim SG puściłem jako Dalmara. Sorry. Oto druga część Twojego listu :

„Ravenloft 2: Stone Prophet"

W katalogu SAVE** patrzymy do pliku save.dat. Podaję adresy i wartości do wpisania: 3B62 – 3B65 wpisać FFh 00h, 3B66 – 3B69 wpisać 64h 00h, 3B78 – 3B9D wpisać 64h 00h. Zapis rzeczy znajdujących się w plecaku znajduje się w offsetach 3B86 – 3B9D. Można tu wpisywać i mnożyć rzecz pamiętając, że każda rzecz to dwa bajty. To co mamy na sobie znajduje się od 3B9E do 3BAE. Moje ustawienie wyglądało : D9h 00h D9h 00h 92h 01h 10h 00h 8Dh 91h 00h A4h FFh FFh 44h 00h. Nie jest to coś szokującego, ale wystarczy. Wszystkie adresy dotyczą drugiej osoby w drużynie, po jej zmutowaniu współczynniki innych bohaterów znajduje się już bardzo łatwo.

Teraz czas na coś ze strategii – „Heroes of Might and Magic". Poprawki przesłane przez Siwego Skunksa (czyżby Twój tatuś także czytywał TS?).

Oto sposób zapisywania plików :
(*wpisana nazwa*).cmg – to pliki kampanii
(*wpisana nazwa*).gm1 – to gra standardowa
(*wpisana nazwa*).gmX – pod X może być : 2, 3, 4 są to odpowiednio pliki na dwóch, trzech i czterech graczy.

Jeśli znamy już plik, w którym zapisana jest nasza gra, zainteresujmy się kwestią pieniędzy i minerałów. Jeśli gramy w kampanii lub grze standardowej szukamy w pliku tekstu „Player 1", jeśli gramy z kolegami szukamy napisu z cyferką określającą naszą kolejność w grze (np. jeśli przed nami jest dwóch towarzyszy, to my szukamy napisu „Player 3"). Teraz od pierwszej litery (tj. P) odliczamy 126, 130, 134, 138 142, 146, 150 bajtów. Mamy tam po cztery bajty na wpisanie ilości posiadanego: wood, mercury, ore, sulfur, crystals, gems i gold. Na tym kończymy kwestie finansowe i gospodarcze.

Bohaterowie, którzy występują w grze są na początku niezbyt dobrymi wojownikami, lecz raczej mięsem armatnim, więc należy im się pomoc. Poszukajmy ich przydomków w zachowanym pliku. Od pierwszej litery ich pierwszego nazwiska (w pliku powtarzają się imiona) odliczamy następujące bajty 47, 48, 49 50 (dec) i wpisujemy tam pożądaną siłę ataku, obrony, magii i zdolności uczenia się. Jednak trzeba jeszcze czymś walczyć i czarować, dlatego poszukajmy bajtu 86 (dec). Jest to pierwszy z pięciu kolejnych bajtów, które określają ilość wojsk posiadanych przez bohatera. W następnych dziesięciu bajtach jest zapisana ilość jednostek w poszczególnej grupie (po dwa bajty na grupę). Następne 28 bajtów, to jest od 101 do 128 zawierają informację jakie czary posiadamy. Jeśli ich nie posiadamy, to figuruje tam FFh. Teraz podobnie jak to było z wojskami ustalamy ilość każdego czaru, teraz jednak jest to 28 następnych bajtów, tj. po jednym na czar. Następne 14 bajtów zawiera informację na temat posiadanych przez bohatera przedmiotów. Występuje tutaj pewna nieścisłość, gdyż w moim przekonaniu odliczyć oznacza liczyć w kierunku początku, zaś mi się wydaje, że wartości opisane przez Siwego Skunksa znajdują się ZA imieniem bohatera, a nie PRZED nim jak sugeruje list. Niestety nie mam pod ręką „HoMaM", więc nie mogę sprawdzić.

Na koniec przedstawię moje własne osiągnięcia. Już dosyć dawno zajmowałem się grą „Allied General". Chcąc szybko ukończyć grę i ściągnąć screeny z ostatnich misji musiałem ułatwić sobie życie zmieniając parę rzeczy w savegamie. Oto owoce mojej pracy: wszystkie jednostki (tak nasze, jak i wroga) mają zapisane swoje dane w ten sam sposób. Przyjmując za pierwszy bajt pierwszą literę nazwy jednostki to: 28 i 30 bajt to współrzędne jednostki na mapie, 32 bajt to siła jednostki, a 40 i 41 bajt to doświadczenie. Zmiana tych parametrów pozwala ukończyć każdy scenariusz w kilka minut. W miejsce siły wrogiej jednostki możemy wpisać 00h. W ten sposób możemy pozbyć się na stałe każdej jednostki.

Mam jeszcze małą sztuczkę dla wszystkich fanów gry „Thunderscape". Jeśli jesteś zrozpaczony i bardzo chcesz obejrzeć końcowe animacje, oto sposób. Zainstaluj grę na dysku C. W pliku thunder.bat zmień w drugiej lini (tj. „main –p{twój CD}:\thunder %1 %2 –t") literę oznaczającą Twój CD-ROM na G. Na swoim dysku (najlepiej C) stwórz katalog (np ARAGORN), zaś w nim utwórz katalog THUNDER. W tymże katalogu utwórz pusty plik „THUNDER.DAT". W tym samym katalogu załóż katalog CINE. Z płytki, z katalogu THUNDER\CINE przegraj do niego plik2.smk. Zmień jego nazwę (pliku oczywiście) na 1.smk Napisz (pod DOSem) subst G: C:\ARAGORN. Uruchom thunder.bat i odpręż się, bo Aden znów będzie cieszył się spokojem.

GRZEBANIE WIZARDEM

Opisaniem tego jak się posługiwać GW zajął się już Borek w TS 11/94, jednak dla tych, którzy z jakichkolwiek powodów nie mogą tam zajrzeć szybko naszkicuję sytuację.

„Game Wizard" to taki sprytny program rezydentny, któremu możemy w każdej chwili zlecić przeszukanie pamięci RAM, w celu znalezienia jakiejś szukanej przez nas liczby. Odbywa się to na zasadzie porównywania wartości komórek pamięci. „Game Wizarda" wywołujemy znakiem „`" (nad tabem). Opcją „MEMORY ADDRES SEARCH" nakazujemy GW szukać jakiejś liczby (np. liczby żyć lub ilości kasy). W pamięci GW znajdzie z pewnością kilka komórek zawierających tę wartość. Dlatego musimy zrobić coś, aby zmieniła się poszukiwana liczba (stracić życie lub kupić coś) i przeszukać pamięć jeszcze raz. Gdy GW znajdzie komórkę, której wartość zgadzała się za pierwszym i drugim szukaniem wyświetli ją na ekranie. Nie wykluczone, że nie będzie to jedna komórka, ale np. trzy (tak jest w „Warcraft II"). Wtedy trzeba próbować podane komórki po kolei. Komórkę wybieramy wciskając na niej ENTER (gdy tabelka pojawi się sama po szukaniu w pamięci), lub wybieramy opcję „RESULT OF MEMORY ADDRES SEARCH" i wtedy na upatrzonej komórce wciskamy ENTER. Następnie wchodzimy do „TABLE OF MEMORY LOCATIONS". Wciskamy „E" (edit) Teraz możemy opisać w jakiś sposób daną komórkę (np „Energia Palladyna"), wciskamy ENTER, kursor przeskakuje do adresu komórki (tu już sam powinien pojawić się adres wybranej przez nas komórki) jeszcze raz ENTER i wpisujemy odpowiednią wartość. Tak opisaną komórkę można zamrozić (F). Sprawia to, że GW gdy wykryje zmianę w tej komórce (gdy stracimy życie lub kupimy coś) natychmiast poprawia jej wartość na taką jaką ma zamrożoną. Bardzo przydatne.

Te wszystkie opcje dostępne są dla GW Shareware, który znajduje się na którejś z naszych dyskietek TS Shareware. Jeśli znajdą się zainteresowani poznaniem tajników GW Registered mogę się nim dokładniej zająć na łamach TS.

Czas na coś konkretnego: zajmijmy się świetną grą, jaką jest niewątpliwie „Flashback". Nie mamy tutaj żyć, ale energię tarczy. Maksymalna wartość dla tej tarczy (zaraz po naładowaniu) wynosi 4. Jest to trochę mało. Szukamy więc wartości 4. Dajemy się raz trafić i szukamy wartości 3, itd. aż do znalezienia komórki. Kulturalnie zmieniamy jej wartość na np. 20 i zamrażamy. Przyjmujemy trafienie na klatę i co? Tarcza nadal 20. Mina nam jednak rzednie po następnych trzech trafieniach. Conrad z niewiadomych powodów pada trupem. Pułapka siedzi w tym, że szukaliśmy nie tej wartości co potrzeba. Należało szukać nie wartości tarczy (jej zamrożenie daje tylko wizualne efekty), ale ILOŚCI TRAFIEŃ, KTÓRE ZOSTAŁY Conradowi do śmierci. Giniemy dopiero przy trafieniu z wartością tarczy równą zero! Więc gdy mamy wartość tarczy 4 szukamy 5. Przy 3 szukamy 4. Dopiero tak znalezioną wartość zamrażamy.

W tym miesiącu to by było na tyle. Życzę wszystkim szczęśliwego grzebania.

Aragorn

rwa kulszowa

MAGAZYN POKRENCONYCH

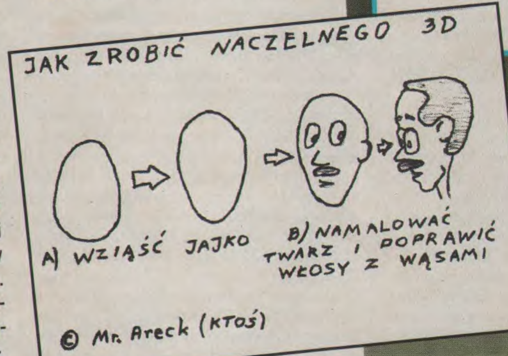
tym razem tytuł dodatku specjalnego nie ma nic wspólnego z przewodem pokarmowym!!!

HELOŁ TU UFOLUDKI

My pisać do was, bo nam zrobić poczta niedaleko. Do tej pory my musieć dralować 10 minut piechota w skrajne warunki. Tera zlikfidowali sporzywczy i zrobili poczta. A wiemc jezd okazja by my napisać do wy. A wiemc napiszemy cóś o numeże 4/96. Cóś wam nie wyjść. Jurz Majkel Dżekson zrobiłby lepszom gazetem (musiałby on być jeno 4,963 raza mądrzejszy, niż jest tera). Jednakrze my postanowić zrobić cóś dla was. My wam dać radem jak polepszyć waszom gazetem. Łan: zwolnić wszystkie kobiety pracujące (z wyjątkiem sekretarek, Dobrochny i tego czegoś co udaje, rze odpowiada na listy). Tu: zrobić rubrykem JEST UFOLUDKOWO. (...) Podajemy przy okazja tips na kaca: nalerzy jednom nogem włożyć do wiadra z wodom lodowatom, drugom nogem włożyć do wiadra z wrzątkiem. Po kilku sekundach kac przestanie dokuczać. Ta metoda być testowana na trzydziści różne osoby i jak do tej pory ani jedna nie rościła do nas pretensji (w przeciwieństwie do ich rodzin). Dow cip roku: siedzą 2 gołembie na dachu. Jeden grucha drugi japko. (w ty mniejscu należało by siem śmiać). A magnetowid wygrała pani Pelagia Szczerzuńska z miejscowości stara piwniczna koło osieka. HURRAAA!!! Kto pierwszy ten drugi! Gugudziu! Buzufikaleśprrosadnikuletropffkopwszmerzen! Przychodzi baba do lekarza z jouzeq w dupie i K. Kubeczkiem na sznurku a lekarz też śmierdzi czosnkiem. My nie rozumieć kilka rzeczy. 1) dlaczego komputer m.p. nie działa; 2) dlaczego buried in time dostał 13 miodności; 3) dlaczego johnny bazukatołn ma tak wysokie wymagania sprzętowe jak podaliście w ts 4/96; 4) dlaczego pani z matmy mnie nie lubi; 5) dlaczego Majkel Dżekson nie jest jurz murzynem; 6) dlaczego 1 maja ugryzł mnie komar; 7) po co do was piszę; 8) po co to czytacie? Jerzeli nie odpowiecie mi na te pytania na łamach ts, to będę do was pisał codziennie. Jerzeli nie wydrukujecie mojego listu, zrobię sobie kuku. Czy wiecie, rze Kopalny ma siostrę? Naprawdę. Nazywa siem Shinead O'Connor. (...) Koniec o kopalnym. Musimy kończyć bo siem KAPITAN PLANETA zaczyna.

Podpisał Minister zdrowia, szczęścia i pomyślności
Mnieczysław Podnietek
List uzyskał rekomendację
Rekomendował
Marciulionis
Potwierdził
Leon da Winci

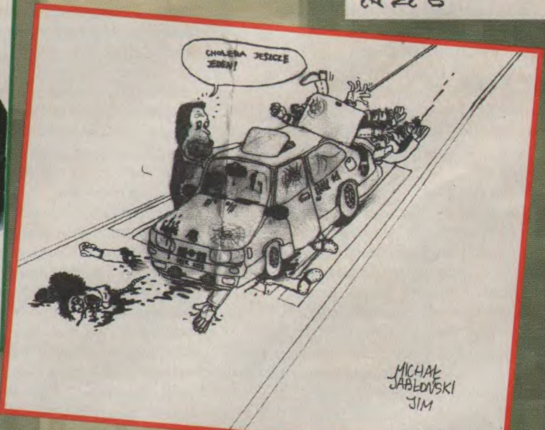




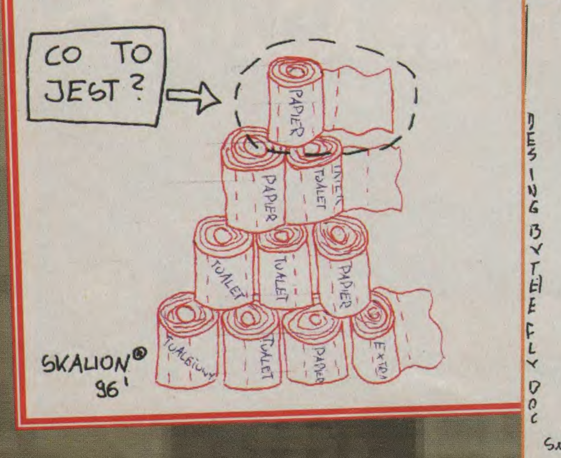


ZAWIADOMIENIE KOPALNEGO
Niniejszym uprasza się obywatela
o przybycie dnia 6 lipca 1996 do
Przedsiębiorstwo "Grób"
ul. Cmentarna 16a/43
44-777 Jarocin
celem wyrzęku n.





specjalna wakacyjna zagadka (są nagrody)







Przeżyjmy to jeszcze raz

CAVEMAN VOLLEYBALL



Uff, po przebrnięciu przez setup uruchomiłem nową grę sportową firmy Panda Entertainment. Zespół ten pamiętam z „Sango Fighter'a", którego swego czasu lubiłem. Owa sportowa nowość to „Cavemen Volleyball" – czyli siatkówka ery kamienia łupanego. Po wielkich trudach rozpocząłem pierwszy mecz siatkówki jaskiniowców. Do wyboru mamy pięć drużyn pochodzących z plemion męskich oraz jedną drużynę blond kobietek. Każda z drużyn wyznaje inne bóstwo, czy też specyficzną siłę, np. błyskawicę i ogień. Mecze rozgrywane są na wulkanicznej wyspie w kilku różnych sceneriach. Typowa rozgrywka odbywa się w bardzo schematyczny sposób: zagrywka, przyjęcie, podanie pod siatkę i ścięcie, żadnych „ciosów" specjalnych.

Ekranem gry jest pole o gabarytach 640x200, poruszająca się w poziomie, wyświetlana w rozdzielczości 320x200, co zachowuje realistyczny wygląd boiska oraz pozwala na nim umieścić dużych zawodników. W tle przechadzają się dinozaury. Zarówno grafika postaci, jaki ich animacja stoi na przeciętnym poziomie.

Muzyka oraz dźwięki także mnie nie zachwyciły. Ot, nudnawa kompozycja i standardowy dźwięk sędziowskiego gwizdka.

Jedyną rzeczą jaka może przemówić na korzyść gry to jej niskie jak na obecne czasy wymagania : 486 SX i 4MB RAM, ale czy to może usprawiedliwić produkt wydany w bieżącym roku?



Nie pozostaje mi nic innego, jak tylko polecić Wam tę grę jako ciekawostkę do jednorazowego obejrzenia na sprzęcie kolegi. Gra jest najzwyczajniej w świecie marna.

SZATAN

PARKing JURAJSKI

Dr Alan Grant szedł ostrożnie przez zarośla, gdy nagle poczuł wstrząsy, zbliżające się z każdą chwilą. Natychmiast zorientował się w sytuacji i zaczął uciekać. Niestety, tyranozaur był szybszy. W kilka sekund później Alan znajdował się już w jego brzuchu. Jednocześnie na ekranie mojego monitora ukazał się ulubiony napis każdego gracza, czyli GAME OVER. Po raz kolejny zginąłem pod koniec etapu. To samo może bardzo łatwo przydarzyć się Wam, jeżeli zagracie w „Jurassic Park", straszliwie trudną strzelaninę stworzoną przez firmę OCEAN. Sytuacje takie jak ta, opisana powyżej są tu na porządku dziennym. Żeby było trudniej, najwymyślniejsze zagadki i potwory zabijające Cię za jednym dotknięciem są zazwyczaj umieszczone pod koniec poziomu. Być może autorzy chcieli w ten sposób uatrakcyjnić grę, lecz skutek jest dokładnie odwrotny. Gdy po raz któryśtam przechodzisz cały etap, by zginąć mając do wyjścia zaledwie pół ekranu, to gra zaczyna Cię nudzić. Nie byłoby to aż tak denerwujące, gdyby autorzy umieścili opcję nagrywania stanu gry na dysk. Niestety, do kontynuowania już rozpoczętej gry zastosowano system kodów. Ktoś jednak nie pomyślał i kody nie są do każdego poziomu. Ponadto często jedyna droga prowadzi obok naprawdę potężnego dinozaura (przykład: w drugim etapie musisz biegać przed ogromnym gadem naprowadzając go na mur; mur rozwala się po jakichś ośmiu uderzeniach, a jedno trafienie w Ciebie zabiera 1/3 energii). Energię łatwo stracić, a nawet używanie programów typu Game Wizard nie ustrzeże przed wielce drastyczną śmiercią opisaną na początku.

Sama gra składa się z dwóch części: pierwsza to zwykła strzelanina z widokiem niemal z góry. To tu natkniesz się na najtrudniejsze zagadki i największe stwory.

Druga część jest z wyglądu podobna do gry „Wolfenstein 3D". Prosta grafika oraz ściany głównie pod kątem prostym (choć zdarzają się i okrągłe pomieszczenia) przypominają ten stary już program. Z drugiej strony występują tu pochylnie, mapa (która może się obracać, tak że zawsze jesteśmy skierowani ku górze), oraz możliwość podnoszenia i opuszczania głowy. Grafika – bardzo prosta.

„Jurrasic Park" to niezbyt ciekawa, za to trudna do przejścia strzelanina z dużymi gadami w rolach głównych. Jestem pewien, że odradzając Wam tę grę postępuję właściwie, choć fanatyczni miłośnicy strzelanek zaprawieni w bojach powinni w niej znaleźć coś dla siebie.

CODIAC







PRODUCENT: Ocean Software Ltd.
POLSKI DYSTRYBUTOR: Mirage Software & Media.

FIRE WING

FIRE WING

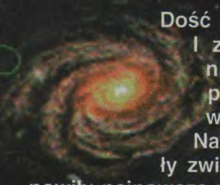
'96

5 2 5 6

PC 486, 4 MB RAM, SB



Dla ludzkości nadeszły ciężkie czasy. Po kilkuset latach rozpaczliwych prób opanowania, kolejna eksplozja demograficzna zachwiała i tak już chwiejną równowagę pomiędzy liczbą ludzi a wydolnością produkcyjną terenów rolniczych. Podczas obrad Rządu Światowego został wysunięty wniosek o podjęcie dawnego projektu „Przesiedlenie". Na nowo ruszyła budowa gigantycznych statków kosmicznych. Planetę potencjalnie nadającą się do zasiedlenia wytypowano już dawno. Teraz wystrzelono statki wojskowe mające dokonać zwiadu przed przybyciem głównej floty, wypełniono zahibernowanymi milionami kolonistów kilkadziesiąt transportowców i rozpoczęto akcję. Niestety, kiedy zwiad dotarł na miejsce przeznaczenia, okazało się, że w wymarzonym systemie już wcześniej zjawili się goście.



Dość niepożądani. I zdecydowanie niechętni do podjęcia współpracy. Na szczęście siły zwiadowcze stanowiły najnowsze maszyny wojskowe. Pozostało więc tylko przekonać Obcych o wyższości ludzkich planów osadniczych...

Kiedy zobaczyłem tę grę, przeżyłem mały szok. W dzisiejszych czasach typowa strzelanina kosmiczna w stylu amigowego „PROJECT-X"? Szokujące, ale jednak prawdziwe. Wydawać by się mogło, że w czasach, kiedy standardem są gry zajmujące przynajmniej 200 MB taka mała produkcja jak „Fire Wing" okaże się wielką pomyłką. Faktycznie, nie jest ona rzucającą na kolana superprodukcją. Ba, nawet nie jest dostępna gra w trybie SVGA (a można by się tego spodziewać po ekranach wstępnych w wysokiej rozdzielczości). Ot, taka gierka w stylu retro.

Zasiadasz więc za sterami najnowszego, jedynego w swoim rodzaju, najnowocześniejszego itd. myśliwca (możesz wybrać jeden z trzech modeli różniących się szybkością, uzbrojeniem i wyglądem), poza tym zresztą, w swojej podstawowej wersji, nadającego się chyba do wszystkiego z wyjątkiem walki. Na szczęście tuż po zakupie można wyposażyć go w kilka przydatnych gadżetów (dopalacze, ulepszacze uzbrojenia, asysta bojowa; kiedy natomiast skończy się nam gotówka, zawsze można... sprzedać jeden ze statków). Po dokonaniu tych naprawdę niezbędnych zakupów można jeszcze zasięgnąć informacji u szpiega (niestety, nie ma nic za darmo), wsiąść do kabiny, wybrać teren zmagań (w zależności od tego, który wybierzemy, akcja będzie rozwijała się w odpowiednim kierunku) i oddać się najstarszej rozrywce ludzkości.

Grafika – standard, jak już wspomniałem tylko VGA, mogłaby być nieco bardziej kolorowa; poziom trudności dość wysoki. Liczba statków zmniejsza się z niepokojącą szybkością (przynajmniej na początku gry).



Kiedyś, jeszcze ze dwa lata temu, gra byłaby osiągnięciem. Dziś jest tylko poprawna. Choć trzeba przyznać, że gra się całkiem przyjemnie (oczywiście jeżeli ktoś ma w odpowiednim stopniu rozwinięte zdolności manualne).

LUX





Seek & Destroy

SEEK & DERSTROY

EPIC/VISION '95

9 5 9 8

PC 386 DX 33, 4 MB RAM, VGA

Był piękny wiosenny poranek. W obozie przeciwnika budziło się życie. Niewyspani żołnierze przeciągali się leniwie. Zapowiadał się następny nudny dzień. Załoga nadlatującego z zachodu śmigłowca miała się jednak postarać, aby tego dnia żołnierze nie narzekali na brak atrakcji.

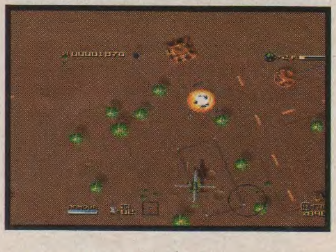
Ach, gdyby tak mieć choć jeden śmigłowiec! To chyba marzenie każdego znudzonego szkołą człowieka. Jedna rakieta i tyle radości. Niestety w „Seek & Destroy" nie postrzelamy sobie do szkoły, ani nawet do pani od historii. Będziemy musieli zadowolić się zwykłymi wojakami.

Amigowcy tytuł „Seek & Destroy" znają już od dawna. Gra ta ukazała się nawet na A500. Wersja na PC pojawiła się jednak stosunkowo niedawno. Opłacało się czekać. Gra została zrobiona od nowa i prezentuje się znacznie ładniej niż na Amidze. W wersji pecetowej mamy możliwość pojeżdżenia czołgiem, czego w wersji amigowej nie było. Sami możemy ustawiać sobie uzbrojenie naszego pojazdu, a i misje są trochę inne.

„S&D" należy do tego typu gier, w których refleks i żądza niszczenia liczą najbardziej. Misje nie ograniczają się do zwykłego niszczenia wszystkiego, co się rusza, bądź strzela (choć to, co nie rusza się i nie strzela także da się zniszczyć), ale są bardziej skomplikowane. W jednej z misji trzeba zostawić przy jakimś budynku komandosa, który zakłada ładunek wybuchowy, pokręcić się, nie dać się zestrzelić, a potem wrócić po niego. To stawia „S&D" ponad zwykłymi strzelaninami.



Dodatkową atrakcją jest dozbrajanie naszego środka transportu (helikoptera bądź czołgu). Po każdym większym zniszczonym budynku zostaje jakiś znaczek. Czasem jest to porcja paliwa, czasem pancerz ratujący życie, a czasem broń lub medal. Ten ostatni to jakaś jednostka płatnicza. W bazie można sobie z nią kupić lepsze uzbrojenie. Jest tego sporo: kilka typów rakiet (niekierowane, powietrze-ziemia, ziemia-powietrze, powietrze-powietrze), zabójczy napalm, miotacz ognia, nalot i jeszcze parę innych.



„S&D" jest grą bardzo starannie zrobioną. Grafika w czasie misji z pewnością nie szokuje, ale nie jest zła. Za to dźwięki... poezja. Wszystkie odgłosy brzmią bardzo dobrze nawet na karcie Sound Blaster 2.0. Osobiście najbardziej podobają mi się odzywki drugiego pilota, który ostrzega gdy zostajemy trafieni, chwali gdy kogoś zdrowo postrzelimy i oddycha z ulgą, gdy dowleczemy się na ostatkach paliwa do bazy: „Just in time!". Gra z pewnością będzie się podobała młodszym ,choć starsi także mogą się do niej przysiąść na parę minut.

Aragorn

C-64

DEMON BLUE

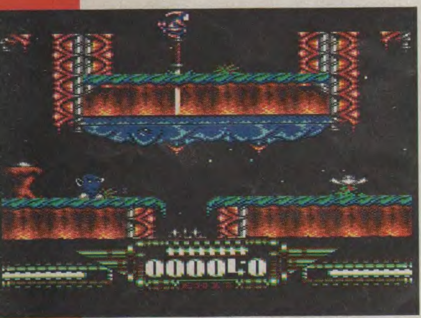
Harrison to chłopiec taki jak wielu z Was i tak jak wielu młodych chłopców nie lubi szkoły. Pewnego pięknego słonecznego dnia, zamiast pójść grzecznie do szkoły zabrał wędkę i spakowawszy drugie śniadanie zamiast do miejsce katorgi ruszył na ryby (skąd my to znamy?). Jednak nie był to dla niego szczęśliwy dzień, gdyż ogromna ryba jaka złapała się na przynętę pociągnęła go zbyt mocno i biedaczyna spadł ze skarpy do wody... Niestety pływać nie umiał, bo kiedy klasa uczyła się tego jakże ciekawego zajęcia, Harrison był oczywiście na wagarach...



Po śmierci spowodowanej utonięciem Harrison ocknął się, w dziwnej krainie przypominającej starożytną Grecję pod postacią



Przygody demona



demona. Nie było by w tym nic złego, gdyby nie to, że rola demona nie podobała mu się jeszcze bardziej niż bycie uczniem. Postanowił więc powrócić do swego poprzedniego życia. Może tego dokonać zbierając osiem starych kluczy, które otworzą mu drogę powrotną do swej dawnej postaci.

Po drodze będzie musiał przebyć ogromny labirynt, w którym zewsząd czyhają na niego pułapki w postaci dziur z kolcami czy też innych demonów, które zabierają mu cenną energię. Na szczęście może ją odzyskać odnajdując ukryte naczynia z żywnością.

„Demon Blue" to całkiem przyjemna i dość rozbudowana platformówko-labiryntówka z dobrą grafiką. Z pewnością będzie się ona podobać wszystkim którzy lubią tego typu gry.

BADJOY

Migające Obrazki

Różnego rodzaju puzzli na Commodorka widziałem już na prawdę wiele. Gry te były bardzo różne, od dobrych do kiepskich, podobnie poziom grafiki wahał się znacznie. Jedną z takich gier są właśnie „Laced Tiles".

W tej grze naszym zadaniem jest ułożenie obrazka pociętego na małe kwadraciki i nieźle pomieszanego. Jeden z kwadratów jest usunięty, dzięki czemu na jego miejsce można przesuwać inne. Właśnie w ten sposób należy ułożyć cały obrazek, a brakujący kawałek pojawi się, gdy wszystkie pozostałe będą już na swoich miejscach. W nagrodę możemy podziwiać obrazek i otrzymujemy hasło pozwalające rozpocząć grę od tego miejsca.





W menu oprócz wpisania hasła jest jeszcze możliwość wyboru poziomu trudności. W zależności od tego obrazek dzielony jest na różną ilość kwadracików. W najprostszym trybie jest ich tylko dziewięć, w najtrudniejszym – kilkadziesiąt. Ja jednak preferuję średni poziom trudności. Kwadraciki dają się wtedy jeszcze rozpoznać, a jednocześnie jest ich na tyle dużo, że zabawa ma sens.

„Laced Tiles" nie byłyby niczym specjalnym gdyby nie grafika. Otóż obrazki są naprawdę bardzo ładne (patrz screeny obok), a to dzięki temu, że zrealizowano je techniką interlace. Podnosi to jakość obrazu, lecz to powoduje, że obraz drży, co nie jest zbyt zdrowe dla naszych oczu. Ale pół godzinki dziennie można sobie pograć. Muzyka w grze nie jest niczym specjalnym, ale jest przyjemna dla ucha i można się przy niej odprężyć.

Badjoy



LACED TILES

ATARI

Piłkarski poker

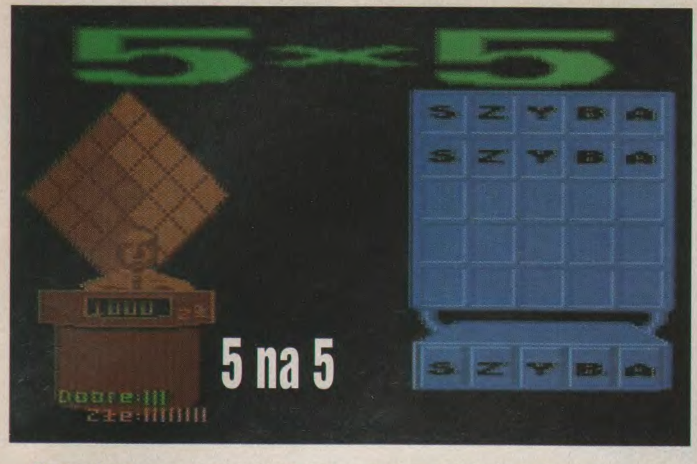
Kopane pieniądze

Pierwsze wrażenie, jakie wywołała u mnie ta gra było pozytywne. Wprowadzenie do gry, mimo, że nie rewelacyjne, ale estetyczne i zilustrowane wpadającą w ucho muzyką zdawało się zapowiadać dobry pro-

Sexy Six

Nareszcie pojawiła się na rynku ciekawa pozycja dla miłośników pięknych kształtów. Nowością jest wykorzystanie w grze trybu graficznego o rozdzielczości 80x100 punktów w 256 kolorach. Ta technika wyświetlania obrazu bazuje na dwóch trybach graficznych Atari. W jednym z nich można wyświetlić w każdej linii 80 pikseli o dowolnej jasności, lecz wspólnym kolorze, w drugim zaś trybie piksele mogą mieć różne kolory, ale muszą mieć tę samą jasność. Wyświetlany obraz zawiera na przemian linie obu tych trybów.

Dzięki takiemu przeplotowi każda para linii obrazu może wyświetlać 256 kolorów (piksel jednej linii określa kolor, a drugiej jasność).



5 na 5

Pomysł gry zaczerpnięty został z teleturnieju prowadzonego w kilku sieciach telewizyjnych, między innymi w drugim programie TVP. Zabawa polega na odgadywaniu pięcioliterowych haseł. Na odgadnięcie każdego hasła grający ma pięć prób. Po każdej próbie komputer informuje, które litery zostały umieszczone na właściwych pozycjach, a które znajdują się w haśle, lecz w innych niż wytypowane przez gracza miejscach. Po prawidłowym odgadnięciu hasła można zdobyć dodatkowe punkty poprzez odgadywanie cyfr losowanych przez komputer. Aby wygrać należy odgadnąć 60 haseł lub zdobyć kwotę 25000, co przy maksymalnie 20 pomyłkach nie jest rzeczą łatwą (podstawowy zestaw haseł liczy około 500 słów).

Program nie wywołuje wielkiego wrażenia. Przeciętna grafika i niespecjalne opracowanie dźwiękowe kreują monotonny nastrój podczas zabawy. Poza tym denerwujący jest brak możliwości usunięcia błędnie wprowadzonej litery, co przy braku wskaźnika pokazującego, gdzie dokładnie znajduje się kursor, znacznie utrudnia odgadnięcie hasła w przypadku pomyłki przy wprowadzaniu wyrazu. Także brak wizualizacji czasu pozostającego na odgadnięcie hasła nie przysparza chwały autorom.

Dobrym pomysłem było natomiast stworzenie edytora haseł (można go dostać za dodatkową opłatą) umożliwiającego urozmaicenie rozrywki poprzez tworzenie własnych zbiorów haseł. Dzięki niemu po kilku grach, gdy zawodnicy będą pamiętali większość haseł zawartych w podstawowym zestawie, można stworzyć nowy zestaw i bawić się dalej.

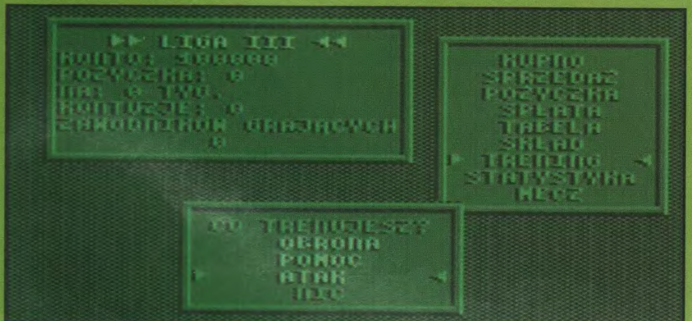
Podsumowując: gra jest niedopracowana i zaliczyłbym ją do zalewającej ostatnio rynek gier na ośmiobitowe Atari fali produktów pisanych „na ilość", a nie „na jakość".

Miras

Wygrajmy razem

dukt. Jednakże już po załadowaniu właściwej części gry muzyka ucichła, a jedynymi dźwiękami wydawanymi przez komputer było miarowe stukanie pojawiające się podczas wychylania drążka. Mimo niezbyt szybkiej reakcji gry na wydawane za pomocą drążka polecenia (najboleśniejsza jest próba obejrzenia tabeli drużyn) interfejs gracza jest estetyczny.

Gracz wciela się w menedżera drużyny piłkarskiej, wybierając na początku rozgrywki, który klub chce prowadzić. Podczas gry istnieje możliwość dowolnego definiowania składu drużyny wystawianej na spotkanie, zakupu piłkarzy (podczas każdej rundy pojawia się kilka propozycji, które można przyjąć lub odrzucić, brak jest natomiast możliwości negocjacji), sprzedaży zawodników, a także porównania siły własnej drużyny (w aktualnym składzie) z siłą drużyną będącej przeciwnikiem w danej kolejce. Ponieważ prowadzenie klubu wiąże się z dużymi wydatkami, szczególnie podczas kupowania dobrych zawodników, a posiadane na początku gry fundusze są niewielkie, można zaciągnąć pożyczkę, na okres dziesięciu kolejek. Jednak wiąże się to z niebezpieczeństwem przejęcia przez bank drużyny w przypadku nie spłacenia długu w wymaganym czasie.



Zawodnicy opisani są przez cztery cechy: energię, szybkość, skuteczność i zajmowaną na boisku pozycję. Energia zawodnika maleje, jeśli bierze on udział w spotkaniu lub wzrasta, jeśli pozostawi się go na ławce rezerwowych. Podczas każdej kolejki można także trzy razy przeprowadzić trening zawodników, co z reguły zwiększa szybkość i skuteczność piłkarzy, ale powoduje zmniejszenie ich energii i nierzadko kończy się kontuzją eliminującą zawodnika z gry na kilka kolejek. Ponieważ drużyna może liczyć jedynie 17 zawodników, a do każdego spotkania musi być wystawiona pełna jedenastka, przeprowadzając dużo treningów można łatwo doprowadzić do sytuacji, w której nie będzie możliwe rozegranie kolejnego spotkania. Ponadto jeśli wykorzystaliśmy wszystkie trzy możliwości oddania zwycięstwa walkowerem pozostanie już tylko przerwanie gry klawiszem ESC.

„Piłkarski poker" nie jest rewelacją, lecz wciąga i gra się weń dość przyjemnie. Na pewno podobać się będzie nie tylko miłośnikom piłki nożnej.

Miras

Kolorowe panny

Dodatkowo w kolejnych ramkach wyświetlanego obrazu zamienia się miejscami sąsiadujące za sobą linie składające się na poszczególne pary. Mimo dwukrotnego zmniejszenia pionowej rozdzielczości obrazu (z 200 do 100 linii) i małej rozdzielczości poziomej (80 pikseli) duża liczba kolorów umożliwia (przy odpowiednim wyregulowaniu monitora) osiągnięcie niesamowitych efektów wizualnych (oczywiście na miarę możliwości „małego" Atari).

„Sexy 6" jest grą logiczną, w której zmagania z przyciwniczkami sprowadzają się do zabawy w grę zwaną „Mistrz logiki" („Master Mind"). W skrócie polega ona na odgadnięciu wybranych przez przeciwniczkę czterech ikon. Typujemy cztery ikony (ze zbioru ośmiu), a rywalka informuje nas o tym, które ikony umieściliśmy na właściwych pozycjach, które występują, ale na innych pozycjach, a które w ogóle nie występują w wybranej przez nią kombinacji. Ilość prób, jakie mamy do dyspozycji na odgadnięcie kombinacji, maleje w miarę wzrostu temperatury (temperatura jest odwrotnie proporcjonalna do ilości pozostałych na planszy czarnych prostokątów, zasłaniających partnerkę).

Autorzy zadbali o to, aby zabawa nie znudziła się zbyt szybko dostarczając 44 różne przeciwniczki. Na dyskietce podstawowej znajduje się 6 rywalek, zaś na 3 dodatkowych odpowiednio 12, 12 i 14.



Także regulacja poziomu trudności umożliwia manewrowanie w ramach dużej skali. Oprócz dwóch poziomów trudności: łatwego i trudnego (przy którym partnerka nie informuje o pozycjach odgadniętych ikon). Dostępne są również cztery poziomy „oszustw" (wcale, czasem, często i zawsze) określające prawdomówność partnerki. Trzeba przyznać, iż nawet jedno oszustwo w rozgrywce bardzo utrudnia odgadnięcie kombinacji, a co dopiero myśleć o opcji „zawsze"?

Całość dopełnia wpadająca w ucho muzyka. Ponadto boot'ując dyskietki z dodatkowymi partnerkami można zostać mile zaskoczonym, radzę sprawdzić! Mimo niewielkiej złożoności reguł grało mi się bardzo dobrze.

Miras

KOMPUTERY
BAZA

intel inside

- intel. Płyty 486 PCI i PENTIUM PCI
- Microsoft legalne oprogramowanie
- Niezawodne, Tanie

✔ 2 lata gwarancji,
✔ 3 lata bezpłatnego serwisu na terenie całego kraju,
✔ telefoniczny support techniczny,
✔ bezpłatny CD z oprogramowaniem dla Windows.



Komputer BAZA

dla ucznia	multimedia	profesjonalny
486 DX4/100, 256 kB cache, 4 MB RAM, FDD 1,44 HDD 635 MB, karta SVGA 1 MB PCI,, monitor 14" color LR, klawiatura, mysz, obudowa Mini Tower, MS-DOS 6,22	Pentium 60, 256 kB cache, 8 MB RAM, FDD 1,44 HDD 1 GB, karta SVGA 1 MB PCI, monitor color 14" LR, CD-ROM 4 x speed, karta dźwiękowa 16-bitowa, klawiatura, mysz, obudowa Mini-Tower, WINDOWS '95	Pentium 90, 256 kB cache, 8 MB RAM, FDD 1,44 HDD 1.6 GB, karta SVGA 1 MB PCI, monitor 15" color LR NI, CD-ROM 4 x speed, klawiatura, mysz, obudowa Mini-Tower, WINDOWS '95
2410,-	**3340,-**	**4600,-**

Podane ceny nie zawierają podatku VAT (22%)

RATY!	dla ucznia	multimedia	profesjonalne
1 wpłata	882,12 zł	1222,53 zł	1683,61 zł
12 rat po	222,82 zł	308,80 zł	425,31 zł

Oferujemy po atrakcyjnych cenach: drukarki HP i akcesoria, fax/modemy, akcesoria sieciowe i oprogramowanie

Białystok 15-370
ul. Bema 102
tel. 42 88 92
Bielsko-Biała 43-300
ul. Wyzwolenia 7
tel. 16 74 42
Bydgoszcz 85-092
ul. Karłowicza 26
tel. 40 02 87
Częstochowa 42-218
ul. Dekabrystów 41
tel. 25 36 86
Gdańsk 80-309
ul. Grunwaldzka 481
tel. 52 50 11 w. 285-6

Gdynia 81-310
ul. Śląska 35/37 p. 319
tel. 21 18 08
Gliwice 44-100
ul. Boh. Getta Warszawy 9
tel. 31 74 41
Katowice 40-159
ul. Jesionowa 9A tel. 58 20 62
Kielce 25-026
ul. Leśna 1 tel. 42 972
Kraków 30-017
ul. Racławicka 56 tel. 34 32 17
Lublin 20-013
ul. Narutowicza 62
tel. 20 317

Łódź 90-261
ul. S.Jaracza 19
tel. 30 21 74
Olsztyn 10-083
al. Warszawska 79/81
tel. 27 01 73
Opole 45-078
al. Powolnego 6
tel. 54 54 82 (3) w. 51
Płock 09-400
al. Jachowicza 18
tel. 64 75 09
Poznań 61-655
Osiedle na Murawie 3
tel. 21 32 57

Radom 26-600
ul. Zientarskiego 1A
tel. 46 943
Rzeszów 35-051
ul. Staszica 15B
tel. 42 722
Szczecin 71-151
ul. Konopnickiej 25
tel. 87 83 05
Tarnobrzeg 39-400
ul. Wyspiańskiego 1
tel. 22 42 60
Toruń 87-100
Szosa Chełmińska 128
tel. 26 651

Warszawa
- ul. Powsińska 22A
tel. 642 19 14, 642 07 16
- ul. Popiełuszki 19/21
tel. 33 90 30
- ul. Kijowska 11
tel. 18 52 34
- Przejście podziemne
D.S. Riviera

Wrocław 50-009
ul. Kościuszki 54A
tel. 44 78 62
Zielona Góra 65-454
ul. Sikorskiego 60/1
tel. 27 02 23

Shellshock



Jeżdżąc w tę i nazad na ECTS (bynajmniej nie czołgiem) mieliśmy okazję oglądać kolejne podejścia do ostatecznej wersji tej gry. Pierwsze kawałki widzieliśmy jakoś tak na wiosnę '95, a może nawet jesienią '94, później w sześciomiesięcznych odstępach pojawiały się nowe elementy – a to drzewa, na które nie można było jeszcze wpaść, a to wraży czołg, który jeszcze nie strzelał, a to jeszcze coś innego. Do końca nie potrafiono nam powiedzieć, jaka będzie otoczka gry, co się będzie działo między strzelaniem z tej potwornie grubej rury. Aż w końcu dostaliśmy pełną wersję i wszystko wyszło na jaw.

Jesteśmy nowym członkiem zespołu wolnych strzelców, zajmujących się utrzymywaniem (za pomocą ognia i pałasza, no, może czołgu i pocisków) pokoju. Właściwie POKOJU, jako że nasze działania dotyczą wszystkich możliwych punktów zapalnych na świecie, choć w grze tych punktów jest tylko kilka – coś w byłej Jugosławii, coś w Ameryce Południowej, coś w Azji i coś w Afryce. Zazwyczaj naszym przeciwnikiem jest jakiś czarny charakter – dyktator, generał albo baron narkotykowy. Takiego dyktatora (albo barana) trzeba najpierw pozbawić całej armii jaką dysponuje, potem odbić zakładników, potem nie dopuścić do przegrupowania, zgrupowania bądź rozśrodkowania sił, które już i tak rozbiliśmy, a jeszcze potem... A jeszcze potem i tak znajdzie się jakiś powód, żeby trzeba było dalej występować w roli krzewiciela pokoju i niszczyć jednym czołgiem całą dywizję przeciwnika, co tam jedną dywizję – trzy i jeszcze dwa bataliony śmigłowców – niszczycieli czołgów. Co to w końcu dla nas.



Po drodze warto jeszcze zbierać skrzynie z bliżej nie określoną zawartością – każda jest warta kilkaset dolarów, za które później będzie można u takiego jednego wyremontować nasz czołg, albo dokupić jakieś dodatkowe gadżety.

To właściwie cała historia – ponieważ jednak w takim przedstawieniu „Shellshock" nie różni się specjalnie od kilku innych gier które już opisywaliśmy (w szczególności od „Iron Assault", TS 7/95), teraz co nieco bliżej.

Zacznijmy od najważniejszego – „Shellshock" nie jest nudny. Miejscami jest łatwy, miejscami wymaga ostrego skupienia, czasem misje są banalne, a czasem ni cholery nie wiadomo jak się za nie wziąć – co wymusza myślenie i kombinowanie i nie daje spocząć na laurach. Jeśli po dwóch misjach myślisz, że masz sposób na następne, prawdopodobnie już w trzeciej mocno się zawiedziesz, bo zamiast jeżdżenia dookoła celu i wyskubywania pojedynczych przeciwników musisz zaatakować szarżując przez sam środek oddziałów przeciwnika, żeby dogonić uciekające ciężarówki z kokainą. Może się też zdarzyć, że w powietrzu będzie aż gęsto od śmigłowców, bynajmniej nie nastawionych przyjaźnie (swoją drogą, nie udało mi się ich wszystkich wystrzelać, ciągle nadlatywały nowe – musiały mieć gdzieś w pobliżu gniazdo).

Jako sama gra „S" nie jest ani lepszy, ani gorszy graficznie czy dźwiękowo od większości zbliżonych produkcji – może tylko grafika jest co nieco zbyt toporna, jak na grę wydaną w 1996 roku. Sama akcja – choć nie najgorsza – nie stawia „Shellshocka" w czołówce gier zręcznościowych, jednak coś go ratuje – tym czymś są postacie, z którymi ma się do czynienia w trakcie przerywników między akcjami. Utrzymane w konwencji spraya i czarniawej muzyki, poru-



szające się z charakterystycznymi podrygami (czuje się tę muzykę, nie?) – po prostu miodne. Wprawdzie i tak nie są w stanie awansować „Shellshocka" do grona gier znakomitych, ale niewątpliwie pozwalają mu się znaleźć w gronie gier dobrych.

Na koniec może jeszcze jedna uwaga – taktyczna. O ile możecie, nie nagrywajcie gry PO zrobieniu zakupów, a PRZED. Powód jest prozaiczny. Nigdy nie wiadomo, co się najbardziej przyda w czasie następnej akcji – raz będzie to wsparcie z powietrza (drogie jak diabli), raz rakiety ziemia-powietrze, kiedy indziej warto dofinansować system chłodzenia karabinu maszynowego (a może działka?), żeby dysponować szybszym ogniem, albo poprawić komputer celowniczy, co ułatwi rozwalanie pochowanych po krzakach bunkrów przeciwnika. Co się przyda wiadomo dopiero po spróbowaniu szczęścia w akcji – dlatego lepiej nie wydawać pieniędzy pochopnie.

To by było na tyle – zachwycony specjalnie nie jestem, ale pograć się daje. Amunicji nie zbraknie.

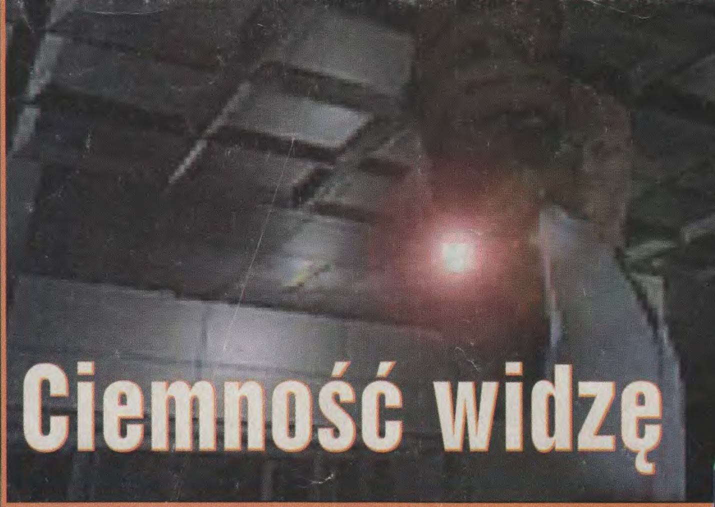
Robaquez

SHELLSHOCK

CORE DESING '95

2	8	6	7

JUS' KEEPIN' DA PEACE



Ciemność widzę

D

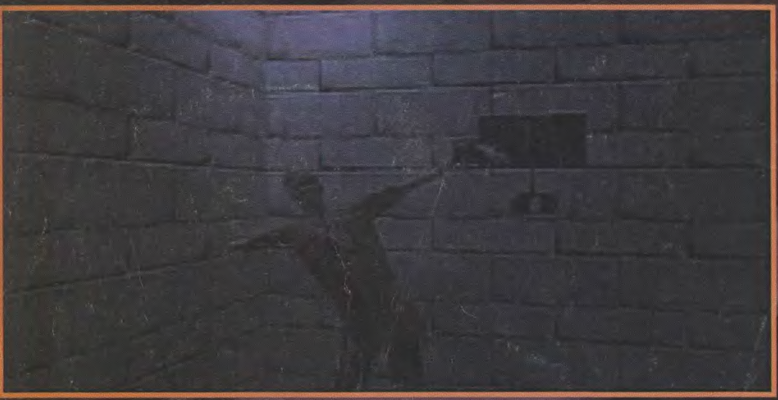
ACCLAIM

CD PROJEKT

0	2	8	10

PC 486, 8 MB RAM, CD-ROM

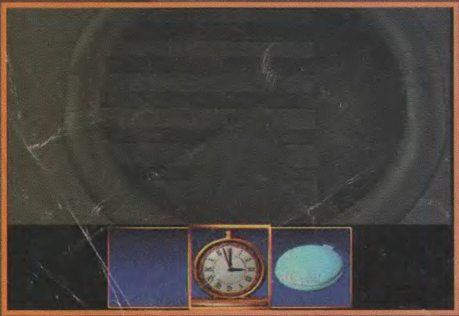
D W przeciwieństwie do Borka mam bardziej przychylny stosunek do horroru i związanych z nim atrybutów. Nie oznacza to, że podchodzę bezkrytycznie do tego zjawiska, kropię się wodą święconą, bez ostrzeżenia atakuję przechodniów w pasiastych koszulkach i kapeluszach, rude laleczki niezwłocznie wrzucam do klozetu, telewizor spaliłem, papużki nierozłączki znajomej cisnąłem w wentylator, a z kostki rubika wyjąłem na wszelki wypadek kilka elementów i podarowałem je mikrofalówce na czternaście słodkich minut...



W każdym razie o grozie trochę wiem i znam różne jej odmiany – zarówno te wykreowane przez radosnych twórców typu Ed Wood (IT CAME FROM THE OUTER SPACE) jak i klasyczne, gotyckie opowieści Edgara Allana Poe, czy powieści Petera Strauba. Z tym większym smakiem zabrałem się do gry o mistycznym (w moim naiwnym przeświadczeniu) tytule „D". Już wstęp filmowy wbił mnie w fotel i pomyślałem, że mam do czynienia z dobrze wyważonym horrorem. Przepastne pomieszczenia szpitala w Los Angeles opanowane przez obłąkanego doktora rozbudziły apetyt na niesamowite wrażenia i doskonałą zabawę. Tym bardziej, że jako koneser grozy stworzyłem ku temu jak najlepsze warunki – północ, zasłonięte story i słuchawki na uszach. I nie zawiodłem się, przynajmniej na początku. Muzyka z „D" rwała mi każdy nerw, a klimat osiągnięty przez autorów przewyższał dotychczasowe osiągnięcia w tej dziedzinie (może poza „Dark Eye"). Wykorzystano wreszcie stare, sprawdzone metody „zastraszania" i stworzono w ten sposób przyzwoitego, ciamkającego komputerowego potwora. Przynajmniej tak myślałem na początku. Ale może coś o wyglądzie gry.

OTWÓRZ ŚLEPIA, BAZYLISZKU

...i zdejmij szkła kontaktowe chciałoby się powiedzieć – bo bez nich, czyli bez grafiki, no i aparatu słuchowego (muzyki) jest bezbronny. Wszelkie wnętrza w „D" widzimy na całym ekranie, z „oczu". Tylko w trakcie ważnych akcji kamera sytuuje się odpowiednio, w dramatycznie poprawnych miejscach, a więc z góry, z boku, zza pleców itd. Poruszanie to sprawa bardzo prosta – za pomocą strzałek wybierasz kierunek, a następnie dzięki przeliczonej wcześniej animacji oglądasz imitację ruchu. Ponadto możesz zawsze przejrzeć zawartość swojej kieszeni, dostać podpowiedź (maksymalnie 3 w czasie gry) czy zbadać ilość pozostałego Ci czasu. Na skończenie gry potrzebne są góra dwie godziny czasu rzeczywistego, a co ważniejsze – nie można ani używać save'ów, ani zatrzymać gry, żeby wyjść na kawę, czy odebrać telefon z ostrzeżeniem od Straży Pożarnej o ewakuacji budynku. Tak się właśnie tworzy grozę... Zauważalnym elementem gry, który ma niejako spętać i doprowadzić do obłędu, a co za tym idzie do dobrej zabawy, jest ograniczona ilość akcji. O ile w poprzednich przygodówkach, jak „7th Guest", „The Riddle of Master Lu" ważne są rozmowy z ludźmi, przedmioty, zagadki, łączenie faktów, tutaj postawiono zdecydowanie na klimat. Zagadki byłyby banalnie proste dla takich tuzów przygodówek jak Dixie. Nawet udało się podczas przechodzenia gry przypadkowo rozwiązać zagadkę bez wykonania akcji, która była przewidziana przez scenariusz jako naprowadzająca na trop. To świadczy o prostocie gry. Zazwyczaj przedmioty znalezione są tak logicznie połączone z innymi, że automatycznie idzie się w dobrym kierunku. Do tego lokacji jest mało, a niektóre nawet są tylko pretekstem do przerażającej animacji, nie zawierają żadnej zagadki, czy ukrytego przedmiotu. Drugim, bardzo przyjemnym przyznam, elementem gry, który zwraca uwagę jest nieśmiertelność bohaterki (tak, tak, może o tym nie wspomniałem, ale bohaterki). Oczywiście nie polega to na starej zasadzie ze strzelanek – mamy sześć żyć itp. Po prostu w tej grze nie można zginąć. Nawet jeśli wejdziemy nieopatrznie w pole rażenia kolców, uda nam się zawsze uchylić. Oczywiście nie pozostanie to bez śladu w postaci potu na czole i wstrzymanego oddechu, ale właśnie o to chodzi.





Sam scenariusz gry okazuje się po pół godzinie gry z lekka szmirowaty, a ogromna kula goniąca naszą bohaterkę w pewnym momencie też daje do myślenia. Po jakimś czasie jednak takie rzeczy rzucają się w oczy – w miarę jedzenia nabieramy apetytu na kawior i „szampanskoje". A tu niestety nic. I od tego momentu gra staje się uciążliwa i chce się ją już tylko skończyć dla świętego spokoju, a nie z żądzy wrażeń. To już niedobrze. I muszę powiedzieć od razu, że kończy się to tragicznie. Końcówka gry – wyjawienie tajemnicy ojca bohaterki, którą gramy doprowadziła mnie do gromkiego śmiechu i do włączenia Cartoon Network. Pomyślałem bowiem, że a nuż druga część „D" będzie korzystać z równie dobrych wzorców. Na przykład taki Bugs to ma pomysły... Tym bardziej zdziwiłem się tym faktem, bo ekipa zajmująca się „D" to w większości Japończycy. Patrząc na takie arcydzieła wizji apokaliptycznych jak „Akira" w wykonaniu ich krajanów można się było spodziewać jeśli nie stylowego, gustownego to chociaż spektakularnego (na poziomie dobrej Mangi) widowiska. Jeśli miałbym dopisać do odszyfrowań (znajdujących się na okładce) tytułowego skrótu „D", to byłoby to: D - Deformacja, D - Denaturat, D - Demagogia, D - Depilator, D - Deprecjacja, D - Dyletantyzm, D - Dyzenteria. Ale jeśli masz za dużo pieniędzy i lubisz proste przygodówki z dawką grozy, to polecam.

kruk